№02(173)
2012
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ВЕСЬ ТИРАЖ С DVD + ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ

В РАЗРАБОТКЕ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX PATRIOTS

TORCHLIGHT 2

JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION

DARKSIDERS 2

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

РАЗГОВОРЧИКИ В РАЮ
ЗАЧЕМ РУССКИЕ БИЗНЕСМЕНЫ ПОКУПАЮТ ПИКСЕЛИ В БРАУЗЕРНЫХ ИГРАХ

ВЕРДИКТ

FLATOUT 3 CHAOS & DESTRUCTION
MARIO KART 7
ANNO 2070
MINECRAFT
TRINE 2
ANNO 2070

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

COMMAND & CONQUER: GENERALS 2
ПЕРВЫЕ РАЗВЕДДАННЫЕ О СТРАТЕГИИ ОТ BIOWARE

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

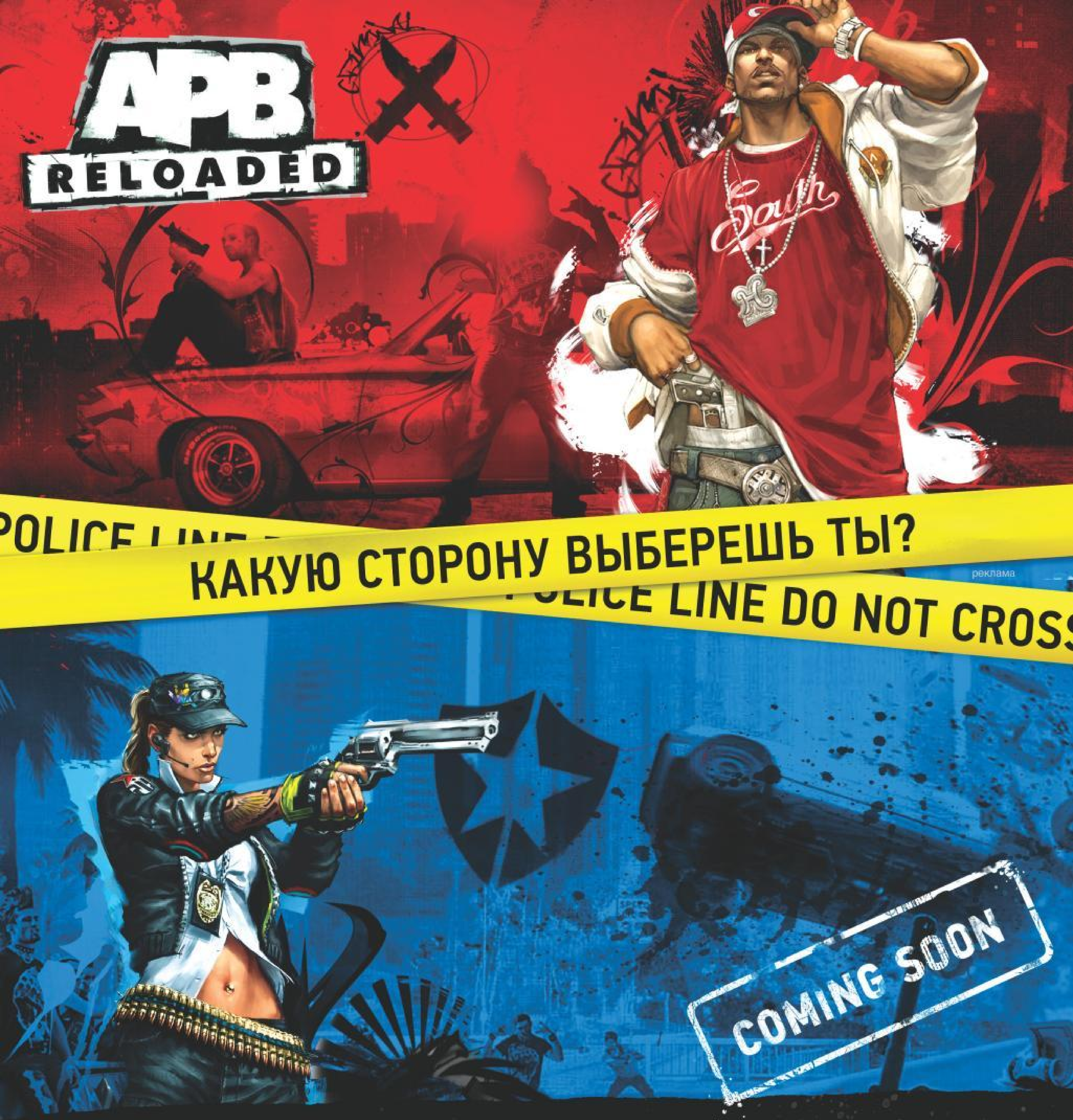
НАРОДНЫЕ ИГРОВЫБОРЫ 2011
ИТОГИ УШЕДШЕГО ГОДА
ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ ГОДА НАСТУПИВШЕГО?

ПА-ДЕ-ТРУА WARGAMING.NET
WORLD OF WARPLANES · WORLD OF BATTLESHIPS · WORLD OF TANKS

ИТОГИ'11

ИГРЫ · СОБЫТИЯ · ТРЕНДЫ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
9 771560 258026 12002



APB Reloaded — онлайн блокбастер с тобой в главной роли

Выбери сторону силовиков или криминалов и включайся в масштабные бои на улицах города

Создай персонажа-близнеца или же героя, совершенно не похожего на тебя

Жги резину на улицах Сан-Паро, управляя игровыми прототипами реально существующих авто

Собери собственную банду криминалов или отряд силовиков и вместе диктуйте городу свои правила

Узнай больше

apb.4game.com

game

© ООО «Иннова Системс», 2011. Все права защищены.
APB® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит Reloaded Productions, Inc.

ИГРОМАНИЯ

02 [173] ФЕВРАЛЬ 2012

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Приветствую!

Февральский номер «Игромании» для всей редакции всегда самый ответственный, ведь именно в нем мы традиционно подводим итоги прошедшего года. В этот раз дебаты начались еще в ноябре. Стоило редакторам журнала собраться вместе и начать обсуждать абсолютно любую тему, как разговор неминуемо сворачивал в игровую плоскость и подводил к главному — какие же игры окажутся на пьедестале. Тем для споров было множество. В 2011-м вышло очень много хороших, отличных, превосходных и даже гениальных игр. Причем лучшими зачастую оказывались не дорогие и разрекламированные игры, а напротив — небольшие проекты, от которых поначалу никто ничего не ждал.

Быстро стало понятно, что единым топом, без разделения по жанрам, обойтись не удастся. Поэтому решили делать глобальный материал — с чувством, с толком, с расстановкой. С результатами сплетения мозговых извилин вы уже сейчас можете ознакомиться на *стр. 37*. В нынешнем формате итоги — это не просто подведение черты под прошедшим игровым годом, это еще и своеобразный гайд по самым значимым проектам 2011-го. Его смело можно вручать людям, не следящим внимательно за развитием рынка видеоигр, будучи уверенным, что ни одна упомянутая в тексте игра их не разочарует (конечно, за вычетом номинации «Провал года»).

С этого номера мы начинаем экспериментировать с новыми форматами и способами подачи материала. Если все пойдет как задумано, то в ближайшие три-четыре номера в журнале появятся несколько новых рубрик, а несколько старых — неплохих, но приевшихся — вполне могут исчезнуть (хотя тут мы еще окончательно не решили). Одновременно мы отказываемся от диска с «DVD-манией» — согласно опросам, число читателей, которые им пользуются, год от года сокращается, ведь и демоверсии, и программы, и обои можно скачать из интернета. Высвободившиеся силы пускаем на развитие «Видеомании», на диске и на сайте.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

РАЗГОВОРЧИКИ В РАЮ

«Игромания» встречается с самой преданной аудиторией браузерных игр, бизнесменами (а не школьниками и студентами), и силится понять, зачем они тратят время и деньги в онлайне, а главное — почему не считают их выкинутыми на ветер. Подробности на *стр. 124*.

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Максим Еремеев

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Александр Трифонов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Епагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ — ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Maxim Eremeev (eremeev@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123; Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd. Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2012 | © Igromania, 1997-2012
Тираж 163 400 | Circulation 163 400

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №02 (173) 2012

Command & Conquer: Generals 2 Генералы с печальной карьерой

World of Warplanes и World of Battleships
В бой идут одни старики

8-13 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
8 Новостной меридиан
13 Даты выхода игр

14-23 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
14 Command & Conquer: Generals 2
18 World of Warplanes World of Battleships

24-25 ИГРА ЗА МИНУТУ
24 Darksiders 2

26-36 В РАЗРАБОТКЕ
26 **Рейтинговая система игровых рубрик**
28 Rainbow Six: Patriots
30 Yesterday
32 Jagged Alliance: Back in Action
34 Torchlight 2

37-65 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
37 Игровые итоги 2011 года

66-67 ПРАВИЛА ИГРЫ
66 Правила игры Дэниэла Бринолфа

68-102 РЕЦЕНЗИИ
68 Trine 2
70 Minecraft
74 LEGO Harry Potter: Years 5-7
76 Super Mario 3D Land
80 Mario Kart 7
82 The Legend of Zelda: Skyward Sword
86 Дофус
88 Afterfall: Insanity
90 Anno 2070
92 Cave Story +
94 Unepic
96 To the Moon
98 Girl with a Heart of
99 Истории войн: Тевтонский орден
100 Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts
101 Rochard
102 FlatOut 3: Chaos & Destruction

104-105 ИГРА МЕСЯЦА
104 Итоги голосования за период с 25 ноября по 27 декабря 2011 года
105 «Игромания» рекомендует

106-109 ОНЛАЙН
106 Дайджест онлайна

ИГРОМАНИЯ

28

.:::. **Rainbow Six: Patriots** Непростые американцы

32

.:::. **Jagged Alliance: Back in Action** Обломки альянса

Алфавитный список игр в номере

A Game of Thrones 13
Ace Combat: Assault Horizon 55, 104, 105
Afterfall: Insanity 88
Anno 2070 90
Aion 12
Alice: Madness Returns 104
Aliens: Colonial Marines 13
Amy 13
Assassin's Creed 2 12
Assassin's Creed: Brotherhood 104
Bastion 41
Batman: Arkham City 55, 104, 105
Battlefield 3 .... 13, 52, 104, 105
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam 104
Bejeweled 3 104
BioShock Infinite 13
Bulletstorm 53, 104
Call of Duty 13
Call of Duty: Modern Warfare 3 104
Call of Duty 4: Modern Warfare 8
Catherine 39, 105
Cave Story + ... 92
Choplifter HD 13
Command & Conquer: Generals 2 14
Counter-Strike: Global Offensive 13
Crysis 2 .... 53, 04
Dark Souls 9
Darksiders 2 24
Dead Island 104
Dead Space 8
Dead Space 2 104
Deus Ex: Human Revolution 49, 59, 104, 105
Diablo 3 .... 9, 13
DiRT 3 104
DotA 2 13
Dragon Age 2 104
Driver: San Francisco 43, 105

СОДЕРЖАНИЕ №02 (173) 2012

Minecraft Внутренний космос

110-133 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
110 Пьянству — бой!
118 Измерить измерение
124 Разговорчики в раю
132 Паровая экономика

134-159 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
134 Железные итоги года
138 Железный парад
144 Железные новинки
Тесты
146 Игровой ноутбук Alienware M17x R3
148 Процессорная архитектура Intel Sandy Bridge-E
151 Процессор Intel Core i7-3960X
153 Низкопрофильный кулер Cooler Master GeminII M4
154 Материнская плата ASUS X79 Sabertooth
156 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 560 Ti 448 cores
158 Разумный компьютер за разумные деньги

160-161 КОДЕКС
160 Стандартные коды
161 Читательские пасхалки
Читательские хинты

162-165 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
162 Тест № 2. Февраль
163 Сканворд № 2. Февраль
164 Фотографическая память № 2. Февраль
175 Подведение итогов за №12/2011

166-174 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»
166 Ответы на вопросы читателей от постоянных ведущих рубрики

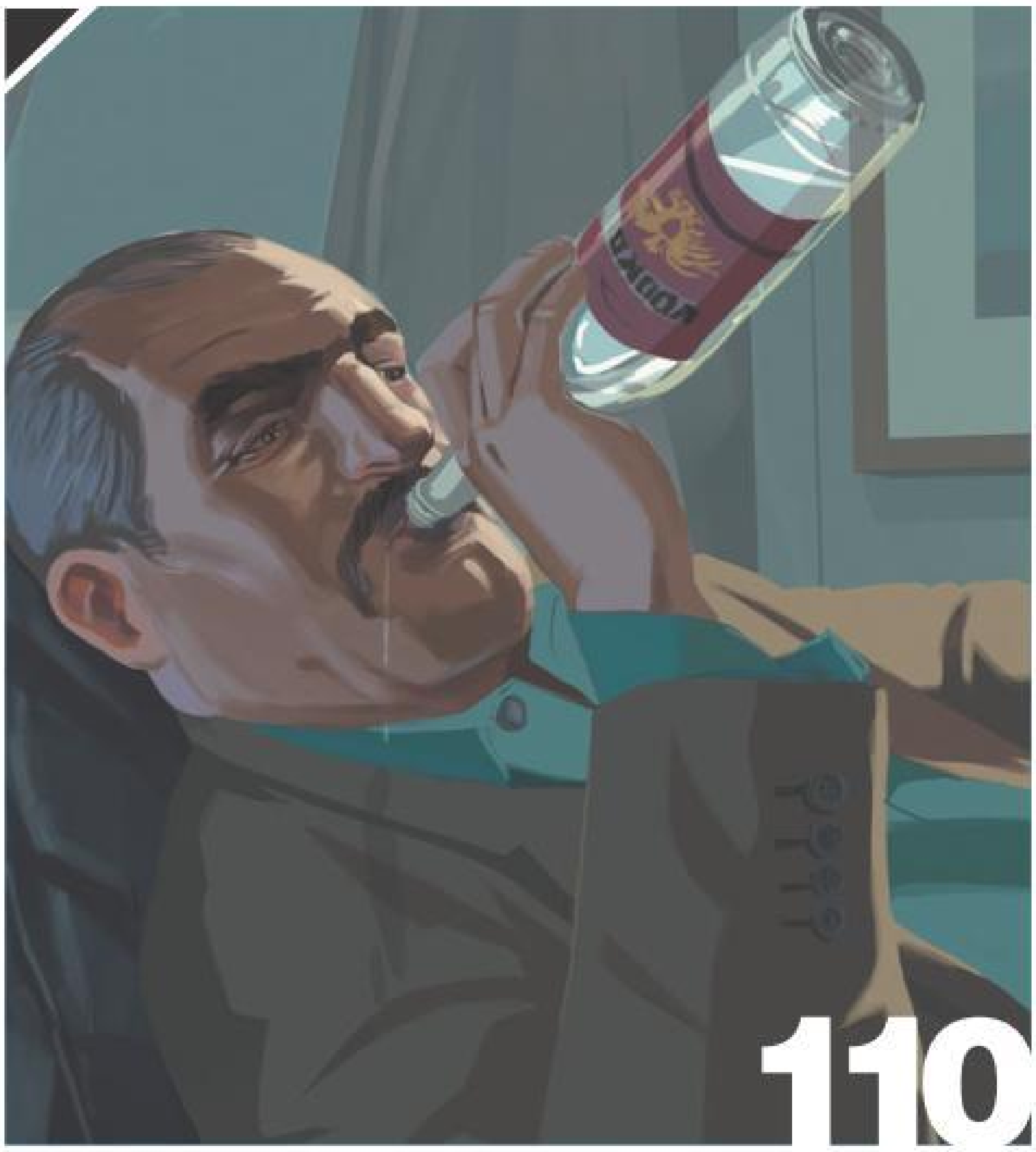
КАЛЕНДАРЬ
175 Ridge Racer Unbounded
176 Trine 2

Алфавитный список игр в номере

F1 2011 43
FIFA 12 .... 57, 104
Fight Night Champion 58
Final Fantasy XIII-2 13
FlatOut 3: Chaos & Destruction 102
Frozen Synapse 51
Gears of War 3 .... 104, 105
Gemini Rue 44
Girl with a Heart of 98
God of War 3 8
Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts 100
Hector: Badge of Carnage 45
I Am Alive 12, 13
Ico and Shadow of the Colossus: The Collection 60
Insanely Twisted Shadow Planet 105
Jagged Alliance: Back in Action 32
King Arthur 2: The Role-Playing Wargame 13
L.A. Noire 104
LEGO Harry Potter: Years 5-7 74
Mario Kart 7 80
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds 47
Mass Effect 3 13
Max Payne 3 13
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D 13
Might and Magic Heroes 6 104
Minecraft 40, 70
Mortal Kombat 46, 104
MotorStorm: Apocalypse 42
Need for Speed: The Run 104
Portal 2 .... 38, 104
Pro Evolution Soccer 2011 104
Prototype 2 13
Rage 104
Rainbow Six: Patriots 28
Rayman Origins 105
Resident Evil: Operation Raccoon City 13
Resident Evil: Revelations 13

ИГРОМАНИЯ

.:i:. **Afterfall: Insanity** Монстротерапия



.:i:. **Пьянству — бой!** Алкоголь в видеоиграх

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Resident Evil: Operation Raccoon City
World of Warplanes * World of Battleships * World of Tanks

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Tomb Raider
Vampire: The Masquerade
Kingdoms of Amalur: Reckoning
Naval War: Arctic Circle

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Innova....................2-я обложка
Asus ....3-я обложка
Mail.Ru Group ....4-я обложка

В номере:
Mail.Ru Group..................27, 61
Nokia.......................................7
Ritmix....................................85
SoftClub 67
Speed-link 17
Sven...9
Yves Rocher 73
Клиндовит..............................11
Телеканал A-One 103
ТехноМир 143
Уолт Дисней Компани СНГ 79

Алфавитный список игр в номере

Resistance 3 105
Rochard 101
Saints Row: The Third 58, 104
Serious Sam 3: BFE 12, 104
Shogun 2: Total War 50
Silent Hill HD Collection 13
Silent Hill: Downpour 13
SoulCalibur 5 13
SpaceChem 39
Super Mario 3D Land 76
Tetris 9
The Elder Scrolls 5: Skyrim 48, 56, 60, 105, 105
The Last Guardian 13
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 105
The Legend of Zelda: Skyward Sword 59, 82
The Next Big Thing 45
The Witcher 2: Assassins of Kings 12, 49, 104
Theme Park 9
To the Moon 41, 96
Toirettsu 10
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 13
Top Spin 4 57
Torchlight 2 ....13, 34
Trine 2 68
Uncharted 3: Drake's Deception 54, 104
Unepic 94
Warhammer 40000: Dawn of War 2 — Retribution 51
World of Battleships 18
World of Warcraft: Cataclysm 104
World of Warplanes 18
XCOM 10
X-COM: Enemy Unknown 10
Yesterday 30
Дофус 86
Истории войн: Тевтонский орден 99

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

.:i:. **Подводим итоги прошедшего года.**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Supreme Commander, Medal of Honor: Allied Assault, Myth: The Fallen Lords, Dune 2: The Building of a Dynasty

Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое

Таймлайн

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Большие темы:

Star Wars: The Old Republic против World of Warcraft

Video Game Awards 2011

Запуск PlayStation Vita в Японии

Анонсы:

Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai

South Park: The Game

Bang Bang Racing

GTR 3

Pid

Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure

The Eternity Clock

MechWarrior: Tactical Command

Command & Conquer: Tiberium Alliances

DiRT Showdown

Call of Cthulhu: The Wasted Land

SPECIAL

Взаимодействия с врагами в хорроре Amy

Боевая система и силы героя Kingdoms of Amalur: Reckoning

Prototype 2 — охота, убийства и превращения

Фракции Risen 2

Технологии на стороне агентов в Syndicate

Как создавался трейлер к Transformers: Fall of Cybertron

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

BioShock Infinite

Darksiders 2

DiRT Showdown

DMC

Fortnite

Gotham City Impostors

Hitman Absolution

I Am Alive

Mass Effect 3

Metal Gear Rising: Revengeance

Resident Evil: Operation Raccoon City

Spec Ops: The Line

The Darkness 2

Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots

Transformers: Fall of Cybertron

Twisted Metal

PS3

Yakuza: Dead Souls

The Last of Us

Sorcery

PC

Diablo 3

Xbox 360

Alan Wake's American Nightmare

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых лучших моментов из игр 2011

Легенды игровой индустрии: Twisted Metal

История Battlefield, часть 2

Кибернетические имплантаты настоящего и будущего, часть 2

Игровыборы 2011

Игры 2012 года

Редакционный топ-5 игр 2011 года

Индустриальные итоги 2011 года

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Halo: Combat Evolved Anniversary

Infinity Blade 2

Rayman Origins

Serious Sam 3: BFE

Sideway: New York

Star Wars: The Old Republic

To the Moon

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Фанатский фильм по мотивам Left 4 Dead

Реклама Battlefield 3

Мультиплеер Battlefield 3 в реальности

Контрабасы, световые мечи и баян

Карточные бои MTGathering

Отморозок Чиф

.:i:. Легенды игровой индустрии: **Twisted Metal.**

Windows Phone

Windows® Phone – телефон Windows. Xbox® LIVE - Xbox Лайв. Использование сервисов требует передачи данных через Интернет. Стоимость передачи данных уточняйте у своего оператора связи и интернет-провайдера. Реклама. © Nokia, 2012. www.nokia.ru. ООО «Нокиа», 125009, г. Москва, ул. Воздвиженка, д. 10. ОГРН 1067760638208. © Microsoft, 2012. Все права защищены.

Рубрику подготовили: **Артем Комолятов, Павел Шубский (железные новости)**

А 18 есть?

ESRB ПЛАНИРУЕТ ПРИСВАИВАТЬ ВОЗРАСТНЫЕ РЕЙТИНГИ МОБИЛЬНЫМ ИГРАМ. APPLE И GOOGLE ПРОТИВ

Среди игроков (особенно наших) как-то принято недооценивать значение возрастных рейтингов. Мол, что за фарс — отпускать игры в магазинах строго по паспорту. Это же не алкоголь и не сигареты, в конце концов. Тем более если уж несовершеннолетнему игроку очень захочется крови, расчлененки, крепких словечек и неприкрытых прелестей виртуальных героинь, то он обязательно найдет способ получить свое.

Однако важно помнить, что рейтинги нужны вовсе не для втыкания палок в колеса потенциальным покупателям, не достигшим определенного возраста, и даже не для нравственного преображения игровой индустрии. Значок на коробке служит прежде всего для помощи людям, которые заходят в магазины за подарками родственникам и друзьям — в том числе и несовершеннолетним. Согласитесь, будет весьма неловко, если какой-нибудь первоклассник в свой юбилей потеряет виртуальную невинность с Афродитой в **God of War 3**.

Основных рейтинговых агентств три: ESRB властвует в США и Канаде, PEGI — в Европе, а CERO «крышует» Японию. Из этой тройки первой расширить свое влияние на мобильные игры вознамерилась американская организация: с этого года она планирует вплотную заняться присвоением плашек-рейтингов играм, продаваемым через App Store и Android Market. Планы планами, а вот согласовать этот вопрос с **Apple** и **Google** явно стоило заранее. В результате два мобильных гиганта предали ESRB анафеме и запретили организации соваться в чужой монастырь со своим уставом.

По словам представителя Google, что-то менять в уже существующей системе рейтингов на Android Market компания не планирует. «Мы потратили много усилий на создание существующей системы возрастных рейтингов, которая сегодня прекрасно работает. Мы, конечно, ничего не имеем против других систем, но все же считаем, что для игроков и разработчиков приложений на базе ОС Android лучше придерживаться наших правил рейтингования, а не чужих».

То есть ESRB в вежливой, но твердой форме дали понять, что в их услугах на рынке мобильных игр не нуждаются. С одной стороны, это хорошо — американская организация и так имеет весьма обширную зону покрытия. К тому же через App Store и Android Market игры распространяются по всему миру, так что сохранение привилегий в рейтинговых вопросах за держателями магазинов выглядит вполне логичным ходом.

Но с другой стороны — пока еще механизм оценки у молодых магазинов не отлажен так, как у независимой ESRB. Например, App Store дал **Call of Duty 4: Modern Warfare** и **Dead Space** возрастной рейтинг «12+», в то время как ESRB навесила на эти два проекта куда более соответствующую реальности плашку «M» (то есть от 17 лет). Хочется думать, что это банальный недосмотр со стороны Apple, а не малоосмысленный либерализм в оценках.

По версии ESRB в Dead Space можно играть только после семнадцати лет. Apple же разрешает шинковать некроморфов с двенадцати. Признаться, мы больше склоняемся к мнению ESRB — жутких сцен в игре хватает.

В одном из магазинов Best Buy в Рочестере, штат Миннесота, появился рекламный стенд с информацией о том, что продажи Diablo 3 стартуют 1 февраля. Blizzard, разумеется, информацию не подтвердила. Но и не опровергла.

Namco Bandai и From Software сообщают, что под петицией с требованием выпустить ролевой экшен Dark Souls на персональных компьютерах было оставлено уже более 40 тысяч подписей. Если так пойдет и дальше, то анонс PC-версии Dark Souls будет лишь делом времени.

Продавец воздуха

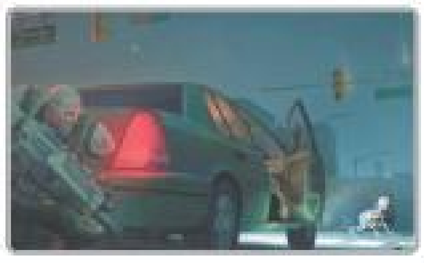
ELECTRONIC ARTS СОБИРАЕТСЯ СДЕЛАТЬ НА ПЛАТФОРМЕ APPLE БЕССТЫДНО БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ

С открытием сервиса цифровой дистрибьюции Origin у **Electronic Arts** изрядно прибавилось забот. На одном фронте нужно всеми силами раскручивать собственную систему, на другом — переманивать влиятельных издателей из всемогущего Steam в оранжевый магазинчик EA. Но этого компании показалось мало, и она начала бесстыдную экспансию на мобильные устройства от Apple.

Раньше EA просто продавала свои игры через App Store, однако с недавнего времени издатель и разработчик в одном лице решил многократно увеличить урожай с «яблочного сада», причем такими способами, за которые в приличном игровом обществе хлестают по щекам. Первой ласточкой стал **Tetris** для iOS, но... с подпиской! Членство в клубе «Тетриса» стоит $3 в месяц (или $30 за год) и предоставляет ряд весомых бонусов, благодаря которым подписчики могут смотреть на простых смертных, использующих бесплатную версию игры, с испепеляющим пренебрежением: платники быстрее продвигаются в рейтинге тетрисоманов, получают эксклюзивный контент, скидки и доступ к специальным акциям. Причем все эти прелести сопряжены с сервисом Origin — так что таким образом EA еще и потихоньку протачивает путь для своего пока еще маленького магазинчика.

Но «Тетрис» оказался лишь первой ласточкой. Дальше последовало продолжение старенькой, но очень хорошей «строительной» стратегии **Theme Park**. Вот только версия для iOS, хоть и является прямым наследником игры, за которой многие проводили время еще за старенькой приставкой Sega Mega Drive, на самом деле оказалась плохо замаскированной клешней, нацеленной на опустошение карманов игроков. В игре введена система набора уровней — некоторые аттракционы недоступны для постройки в развлекательном парке, пока вы не наберете определенное количество опыта. В бесплатной версии прокачка чертовски затянута, в то время как премиум-клиенты довольно быстро получают возможность обставить свой парк лучшими аттракционами. Правда, это влетает им в копеечку — самые престижные сооружения покупаются только за реальные деньги. Причем бессовестно большие — есть аттракционы и за $60! Это, на

За «Тетрис» и обычным способом просить деньги уже как-то неудобно, а уж делать из него игру с ежемесячной подпиской — вообще кощунство.



минуточку, цена полновесной коробочной игры AAA-класса.

Не совсем понятно, куда приведут эксперименты Electronic Arts, но многие действиями компании ожидаемо недовольны. Любой, кто играл в тот же Theme Park в юности, с удовольствием бы купил ту же самую игру, но на мобильном устройстве. Но пока этим желаниям не суждено сбыться. Может быть, Electronic Arts одумается и все-таки не станет в погоне за легкими деньгами портить репутацию себе и настроение — своим поклонникам? В конце концов, еще можно все исправить, выпустив великолепный Theme Hospital на мобильниках в первозданном виде.

Игры для настоящих мужчин

В УБОРНОЙ ОДНОГО ИЗ ЛОНДОНСКИХ БАРОВ УСТАНОВЛЕНЫ ГИБРИДЫ ПИССУАРОВ И ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Даже со спины отчетливо видно, что справляющему малую нужду клиенту игра очень даже нравится.

С «открытием» нового контроллера пришла пора задуматься о новых игровых концептах. Игры про пожарных определенно будут пользоваться спросом.

А вот для девушек ничего подобного еще не придумали, так что им приходится прибегать к дополнительным приспособлениям.

Пока **Nintendo**, **Sony** и **Microsoft** грызут друг другу глотки в войне инновационных контроллеров, находятся умельцы, которые тихо и без лишней помпезности привлекают к играм новую аудиторию. Причем весьма специфическим образом: зачем скакать и махать руками перед приставкой с Kinect или Move, когда можно спокойно зарабатывать очки, справляя малую нужду?

Посетители лондонского бара The Exhibit получили уникальную возможность одновременно играть и избавляться от содержимого мочевого пузыря. Установленные в мужских туалетах писсуары снабжены детекторами, следящими за направлением и силой испускаемой струи. Направляя ее к какому-либо бортику писсуара, посетитель управляет персонажем. А результаты игровой сессии можно тут же скинуть в «Твиттер», хвастаясь перед друзьями отточенными навыками «мочевого гейминга». Мы живем в удивительное время, не правда ли?

На самом деле у этой затеи есть вполне себе логичное оправдание. Если заставить посетителей уборных больше концентрироваться на столь ресурсоемком процессе, как мочеиспускание, то, глядишь, полы в туалетах придется мыть реже, а вся урина будет оставаться в писсуаре. К тому же во время игры пользователю можно показывать ненавязчивую рекламу — а это дополнительный источник дохода для заведения.

Попытки скрасить волшебные, но скучноватые мгновения перед писсуаром предпринимались уже давно. Так, год назад **SEGA** объявила о намерении сделать уборные японских ресторанов более посещаемыми, чем сами рестораны, с помощью другой «туалетной» игры — **Toirettsu**.
И ведь сдержала обещание: во многих сетевых ресторанах Японии посетители с упоением бьют рекорды друг друга, не отвлекаясь от основной причины посещения уборной. Но это, в конце концов, Япония — для Азии подобные развлечения можно считать чем-то самим собой разумеющимся. Другое дело Европа, и даже более того — консервативная Великобритания, где интерактивные игры в туалетах с непривычки смотрятся странновато. Что ж, если такова цена чистых полов и стен в мужских уборных...

Компания Nintendo уточнила сроки запуска своей новой консоли Wii U — релиз состоится в период с июня по декабрь 2012 года. Причем Nintendo заинтересована выпустить консоль как можно раньше: по последним данным, Sony и Microsoft не собираются давать Wii U большую фору по времени и форсировали создание собственных приставок нового поколения.

Кинетические хроники

СЛУХИ О СЛЕДУЮЩЕМ ПОКОЛЕНИИ КОНТРОЛЛЕРА KINECT

Нынешняя итерация Kinect неплохо определяет движения рук, но, если верить слухам, следующая версия устройства научится следить за отдельными пальцами.

Сенсорный контроллер Kinect быстро стал главным оружием компании **Microsoft** в борьбе за рынок игровых консолей. Теперь уже совершенно ясно, что именно вокруг Kinect будут строиться все ближайшие планы Microsoft — компания сделала несколько очень недвусмысленных намеков по этому поводу еще во время летней выставки E3.

Какой будет вторая версия Kinect? К счастью, в интернет уже просочились некоторые подробности — говорят, устройство научится понимать эмоции игроков, в то время как точность определения даже самых незначительных движений многократно возрастет.

Оптимистичные намерения Microsoft можно оценить по рекламе, не так давно выложенной на посеревших страницах YouTube (***youtu.be/ T_QLguHvACs***). В мечтательном видеоролике рассказывается о том, как Kinect перевернет мир: фантастической камерой будут пользоваться врачи во время сложных операций, музыканты, студенты и даже саперы. Дерганные движения мышки забудутся как страшный сон, уступив место плавным пассам рук. Все то, что мы уже не раз видели в фантастических фильмах и играх, постепенно становится реальностью. Заметим, играть на виртуальном клавесине и управлять точнейшим саперным роботом позволяет даже первое поколение Kinect. Впрочем, с определенными оговорками.

Каким бы революционным ни был Kinect, игроки по всему миру отмечают несколько очень неприятных проблем. К примеру, устройство определяет движения с небольшим запозданием и далеко не идеально точно, что может привести к самым неожиданным результатам во время профессионального использования.

Эксперты считают, что заметный лаг устройства связан с мед-

В феврале 2012 года британские, немецкие и французские сервера ролевой игры Aion станут бесплатными. Как сообщает издательство NCsoft, это будет лишь началом — постепенно все европейские сервера будут переведены на бесплатную модель. Но в России игра остается платной — об этом сообщили представители администрации на форуме русскоязычной версии Aion.

ленным соединительным интерфейсом. Первое поколение Kinect подключается к приставке при помощи USB-кабеля — в итоге разрешение встроенных камер приходится ограничивать на уровне 320x240 точек при частоте 30 кадров в секунду. Стоит ли говорить, что этого явно недостаточно для точного определения движений игрока?

Вторая проблема — низкая производительность устаревшей приставки Xbox 360. Напомним, консоль использует трехъядерный процессор Xenon на основе архитектуры IBM PowerPC и 512 Мб оперативной памяти. Этого маловато даже для самих игр, не говоря уже об определении и точном расчете движений. Но, как известно, новая модель Xbox не за горами — засекреченные индустриальные шпионы шепчут, что ее мощность многократно возрастет, так что проблема с производительностью исчезнет. Остается реализовать более современный интерфейс. Надо полагать, с этим проблем уж точно не возникнет — на рынке прописались технологии USB 3.0 (до 400 мегабайт в секунду) и даже Thunderbolt (до 700 мегабайт в секунду). Плюс ходят упорные слухи, что Kinect 2 будет встроен в саму приставку, хотя мы в этом, честно говоря, сомневаемся — могут возникнуть проблемы с расположением консоли дома.

Другие слухи утверждают, что следующая версия Kinect получит возможность следить за движением пальцев игрока, определять эмоции на лице (видеть страх, злость, растерянность и так далее) и даже читать по губам. Все это позволит наладить обратную связь с самим игроком: скажем, если человек предельно расслаблен и спокоен — можно его «подбодрить», затаив за углом монстра. А если злится — понизить уровень сложности, подкинуть оружие получше или просто подбодрить.

Даты релизов следующей версии Kinect и новой модели Xbox, разумеется, держатся в секрете. Впрочем, все тем же шпионам удалось раскопать некоторые подробности по поводу последней — приставку могут показать на следующей E3, тогда как релиз состоится в конце 2012 года. Вполне возможно, появление второй версии Kinect стоит ждать примерно в то же время.

ИНДУСТРИЯ

Все ненавидят Роджера

ПИРАТСТВО НА PC ОТПУГИВАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ I AM ALIVE

Кроме резкой неприязни к PC, у I Am Alive за долгий срок разработки много что поменялось. Цветовая палитра, например.

То, что в наше время персональные компьютеры — это настоящее Карибское море для цифровых пиратов, ни для кого не секрет. Именно на персоналках издатели и разработчики терпят самые большие убытки от флибустьеров с торрент-трекеров. Из сложившейся ситуации каждый видит свой выход. Одни применяют драконовские методы защиты, которые доводят легальных пользователей до белого каления (а пиратов останавливают лишь на неделю максимум), другие призывают мотивировать игроков тратить деньги исключительно пряниками — бесплатной поддержкой, мультиплеером, акциями, регулярными апдейтами и загружаемыми дополнениями. Ну а в **Ubisoft** видят лишь один метод — забыть о ПК как об игровой платформе, на которой можно делать деньги.

I Am Alive, игра, изначально планировавшаяся к выходу на PC, Xbox 360 и PS3, судя по всему, пролетит мимо персональных компьютеров. Виной тому — пиратство, из-за которого **Ubisoft** попросту жалко тратить деньги на разработку версии для персоналок. По словам творческого директора **Ubisoft Shanghai** Станисласа Меттра, персональщики игр почти не покупают: «Да, мы слышали, как владельцы персоналок жалуются на отсутствие версии I Am Alive для компьютеров. Но действительно ли они собирались купить нашу игру или же это нытье только из-за отсутствия версии как таковой?» Недоверие Меттра вынудило студию отказаться от разработки PC-версии: «На ПК пиратство цветет и пахнет, и очень мало пользователей PC платят за игры, в которые они играют. Так что затея с выпуском версии для компьютеров не окупит себя».

У Ubisoft вообще есть особый «пунктик» насчет пиратства и денег, которые издатель из-за него недополучает. Так, Ubisoft известна своими беспрецедентно строгими системами защиты, которые не столько останавливают пиратов, сколько выводят из себя честных игроков-покупателей. Вспомнить хотя бы историю с **Assassin's Creed 2**, который требовал не только интернет-активации, но и бесперебойной связи с Сетью на протяжении всего сеанса игры. Причем один-единственный обрыв означал немедленный коллапс с потерей всех несохраненных данных. Сейчас издатель начал прислушиваться к голосу разума и несколько ослабил хватку — авторизовывать игры нужно только при запуске. Тем не менее головной боли от параноидальной защиты хватает, поэтому любой человек, скачавший игру с торрентов, лишает себя кучи проблем.

Примечательно, что реакция людей, пострадавших от пиратства куда больше, чем французский издатель, не в пример сдержаннее и даже оптимистичнее. Речь идет о польской **CD Projekt**, разработчиках **The Witcher 2: Assassins of Kings**. По последним данным, поляки продали чуть больше миллиона копий игры, в то время как почти пять миллионов были бессовестно (и бесплатно) скачаны с пиратских сайтов. Главный исполнительный директор и сооснователь CD Projekt Марчин Ивински особо не печалится о нанесенном компании ущербе: «По-моему, все не так плохо. Мы продали больше миллиона легальных копий, и при соотношении 1/5 я бы сказал, что мы легко отделались».

Также он поделился своими мыслями по поводу драконовских систем защиты: «Мы видели множество разных способов противостоять пиратам, но все они сводятся к двум вариантам. Либо ты используешь легкие DRM, которые тут же взламываются и почти не раздражают честных игроков, либо ты начинаешь плыть против течения и пытаешься обвешать свою игру навороченными «замками». Да, их сложнее взломать, но из-за этого игра начинает тормозить, а на компьютерах некоторых добропорядочных людей — вообще не запускается. Ни одно из этих решений не работает, так почему бы вместо всего этого не бросить DRM вообще?» Золотые слова, пан Ивински. Причем подтвержденные делом: цифровая версия «Ведьмака 2» как продавалась, так и продается вообще без каких-либо систем защиты.

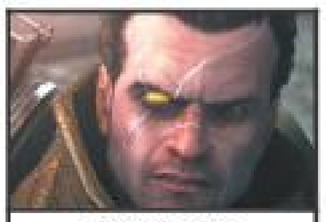
Борьба с пиратством иногда принимает и весьма забавные формы. Так, **Croteam**, создатели **Serious Sam 3: BFE**, использовали нестандартную систему защиты, подсмотренную у **Dark Souls**. Первые грабители «Серьезного Сэма» встретились с огромным красным скорпионом, который карал их за воровство. Эта бестия мало того, что бегает намного быстрее Сэма, так еще и бессмертна. Тончайшая ирония в том, что у умелого игрока даже с такой зверюгой на хвосте есть шанс пройти игру, только тогда и без того хардкорный и по-хорошему сложный Serious Sam 3 оборачивается настоящим адом и кучей безвременно почивших нервных клеток.

У создателей Call of Duty очередной повод для радости: они утерли нос самому «Аватару». Если фильм Джеймса Кэмерона принес своим создателям миллиард долларов через 17 дней после премьеры, то шутер Modern Warfare 3 заработал такую же сумму за 16 суток — об этом с гордостью рассказали представители Activision.

Зарождается новая мода: безработные школьники и студенты предлагают нубам свою защиту в компьютерных играх. За деньги, разумеется. Особенно популярна эта услуга в шутерах типа Call of Duty или Battlefield 3. Английские игроки готовы заплатить порядочную сумму — по 5 фунтов (почти 250 рублей) за полчаса эскорта.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
3 февраля	NeverDead	Игра про борца с демонами, который может оторвать себе руку, кинуть ее во врагов (при этом рука еще и стреляет из пистолета), затем подобрать ее и как ни в чем не бывало приделать обратно к телу (360, PS3).	75%
7 февраля	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
7 февраля	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Любопытный гибрид фэнтезийной ролевой игры и слэшера наподобие God of War (PC, 360, PS3).	75%
7 февраля	The Darkness 2	Джеки, кажется, смирился с тем, что в нем поселилась Тьма, и начал получать от этого удовольствие. Стиль сиквела сменился на комиксовый, но менее жестокой игра от этого стать не должна (PC, 360, PS3).	80%
12 февраля	Jagged Alliance: Back in Action	Ремейк знаменитой (и прекрасной) пошаговой стратегии Jagged Alliance 2, которой в этом году исполнилось 12 лет (PC).	85%
14 февраля	Ninja Gaiden 3	Ниндзя Рю Хаябуса снова готовится выпускать кишки своим многочисленным врагам. По словам разработчиков, прежде крайне сложная игра станет доступнее для новых игроков и не обидит старых (360, PS3).	80%
14 февраля	Twisted Metal	Слегка подзабытый, но все такой же сумасшедший экшен на колесах со стрельбой возвращается. Лучше уж поздно, чем никогда (PS3).	85%
17 февраля	Tekken 3D Prime Edition	Стереоскопическая версия знаменитого файтинга для портатива Nintendo 3DS (3DS).	70%
21 февраля	Asura's Wrath	У индийского божества Асуры целых шесть рук, поэтому оно может набить в три раза больше морд, чем Кратос из God of War (360, PS3).	75%
21 февраля	Syndicate	Легким движением руки древняя стратегическая игра превращается в лоснящийся киберпанковский экшен с возможностью взламывать мозги врагов (PC, 360, PS3).	75%
22 февраля	PlayStation Vita	Это, конечно, не игра, но пройти мимо такого крупного события было бы преступлением: 22 февраля в Европе и Америке стартуют продажи нового портатива Sony.	85%
Февраль	Gotham City Imposters	Онлайновая игра, в которой куча подражателей супергероям и суперзлодеям из вселенной Бэтмена будут выяснять, кто же из них самый крутой (PC, 360, PS3).	60%
Начало года	Counter-Strike: Global Offensive	Всемирно известная «контра» в представлении не нуждается. Новая версия будет красивее, дружелюбнее к новичкам и выйдет не только на PC, но и на приставках (PC, 360, PS3).	80%
Начало года	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Начало года	I Am Alive	Многострадальный экшен, в котором обычный человек пытается выжить в разрушенном мегаполисе, наконец-то почти добрался до прилавков (360, PS3).	80%
Начало года	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
6 марта	Mass Effect 3	Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
24 мая	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
20 марта	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Ремейк самой лучшей, третьей части похождений Солида Снейка для 3DS, вовсю использующий трехмерные возможности консоли для нагнетания атмосферы (3DS).	80%
20 марта	Resident Evil: Operation Raccoon City	В попытках понять, куда двигать серию Resident Evil дальше, Capcom делает кооперативный зомби-экшен, который предложит по-новому взглянуть на события второй и третьей частей игры (PC, 360, PS3).	75%
Март	A Game of Thrones	Стратегию во вселенной «Игры престолов» люди из Cyanide Montreal уже успешно завалили. Посмотрим, что будет с RPG (PC, 360, PS3).	50%
Март	Max Payne 3	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
Март	Silent Hill: Downpour	Давно скатившийся в непотребство ужастик в который уже раз пытается восстать из пепла. Получится ли? (360, PS3)	60%
24 апреля	Prototype 2	В сиквеле Алекс Мейсер стал совсем уж непобедимым, но на свою беду инфицировал сержанта Джеймса Хеллера, и теперь тот жаждет мести. За него и будем играть (PC, 360, PS3).	75%
Весна	Aliens: Colonial Marines	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%
Лето	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Левайна сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ
2012	Diablo 3	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ
2012	The Last Guardian	Долгожданная игра от Фумито Уеды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ



NeverDead

Inversion

The Darkness 2

Ninja Gaiden 3

Tekken 3D

Asura's Wrath

Syndicate

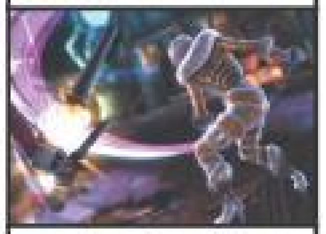
Mass Effect 3

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Amy	Рассказ о дружбе и взаимовыручке девушки Ланы и восьмилетней девочки Эми, которым приходится спасаться от вируса, прилетевшего на землю с метеоритом (360, PS3).	50%
Choplifter HD	Ремейк классической аркады о доблестных пилотах спасательно-боевого вертолета, спешащего на выручку людям в чрезвычайных ситуациях. Вроде зомби-апокалипсиса (PC, 360, PS3).	80%
Final Fantasy XIII-2	После событий первой серии FFXIII Лайтнинг куда-то пропала, и расколдованная сестренка Сэра отправляется на ее поиски (360, PS3).	85%
King Arthur 2: The Role-Playing Wargame	Стратегия, смело продолжающая легенду о короле Артуре и рыцарях Круглого стола (PC).	70%
Resident Evil: Revelations	Версия Resident Evil для 3DS, возвращающая серию к корням, то есть к жутковатому хоррору с живыми мертвецами (3DS).	70%
Silent Hill HD Collection	Моду на HD-переиздания классики продолжают вторая и третья части Silent Hill. Лучшие, между прочим, игры в серии (360, PS3).	75%
SoulCalibur 5	Старый добрый файтинг. Главное достижение пятой части — груди большинства женских персонажей наконец-то привели к более-менее приемлемому размеру (360, PS3).	80%

Amy

Final Fantasy XIII-2



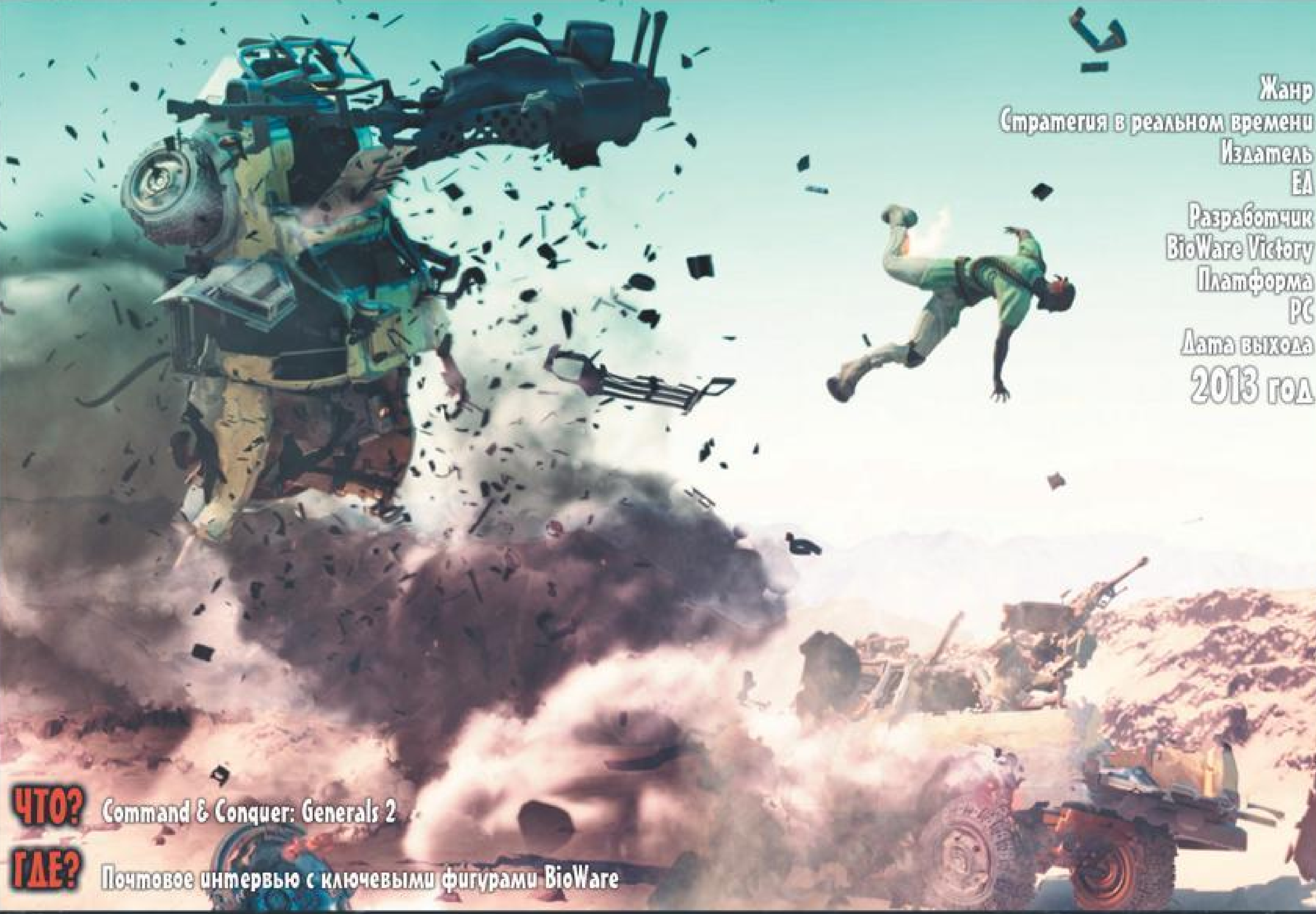
SoulCalibur 5

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

COMMAND & CONQUER GENERALS 2



Жанр
Стратегия в реальном времени
Издатель
EA
Разработчик
BioWare Victory
Платформа
PC
Дата выхода
2013 год

ЧТО? Command & Conquer: Generals 2

ГДЕ? Почтовое интервью с ключевыми фигурами BioWare

Линар Феткулов

Генералы с печальной карьерой

«Игромания» собирает первые данные и комментарии о стратегической игре от BioWare

Кинофильм «Анализируй это» начинается с немой сцены: по зеленому лугу бегут немолодые уже мужчины. В костюмах, галстуках, с внушительными животами — ломятся по полю. Это отряд полиции разогнал крупную гангстерскую сходку, и вот растолстевшим крестным отцам пришлось побегать. Мораль истории — не нужно собирать всех руководителей крупной организации в одном месте.

Военная диктатура

Игра **Command & Conquer: Generals 2** начнется с похожего эпизода. В мире, измотанном терроризмом, главы государств и межправительственных организаций устраивают грандиозный саммит, который должен положить конец этой новой чуме. На заседание съезжаются главные шишки со всего света, ну а дальше происходит понятно что. То ли террористы не в силах устоять перед таким соблазном, то ли просто ткань мироздания не выдерживает критической массы политиков, скопившихся в одном месте, но все делегаты, естественно, взрываются к чертовой матери. «В мире, лишенном политиков, дипломатов и общественных активистов, останутся лишь генералы» — такова главная сюжетная установка.

Анонсировав Generals 2 на церемонии вручения наград **Video Game Awards**, **Electronic Arts** огорошила игроков и прессу. Оригинальная игра никак не тянет на статус культовой классики, которую пора *возродить*: культом она никогда не была, а для классики ей слишком мало лет (Generals вышла зимой 2003-го). На момент ее релиза тема современной войны еще не вошла в моду, а к выходу сиквела (2013 год), кажется, окончательно из нее выйдет. Авторы, впрочем, не теряют оптимизма: «Не стоит преувеличивать! В RTS эта тема отнюдь не устарела. Кроме того, мы прислушиваемся к мнению фанатов, а те безумно хотят увидеть продолжение Command & Conquer: Generals», — уверяют нас.

Однажды в Ливии

Поскольку до релиза еще как минимум год, информации — минимум. Авторы хранят гробовое молчание по всем вопросам, на которые издатель наложил вето, — а это буквально вся информация о самой игре. Единственный источник опера-

Велика вероятность, что в игру вернутся и фирменные генеральские «суператаки» вроде ковровой бомбардировки.

Справедливо рассудив, BioWare выбрала символом проекта не могучий танк, а несчастного подорванного террориста.

тивных сведений — тизер продолжительностью ровно тридцать секунд. Надо ли говорить, что фанаты выжали из этих секунд максимум информации?

Сторон в конфликте снова три: армия США, GLA (террористы) и некая, пока неизвестная третья сила, которой вполне может оказаться Россия или Китай. Скорее всего, базовые правила останутся неизменными. Generals 2 — это классическая, PC-эксклюзивная стратегия, в которой не будет места даже контрольным точкам или усеченному менеджменту. Строительство базы, харвестеры — все как в старые добрые времена.

Баланс сил напоминает **StarCraft 2**. Вместо терран — американцы, которые полагаются на самую современную технику и берут умением, а не числом. Главная боевая единица — тяжелые танки. Кроме того, США традиционно господствуют в воздухе. События игры разворачиваются в недалеком будущем, поэтому на смену обычным вертолетам и истребителям придут футуристические летательные аппараты в духе классических Orca из тибериумных войн (при этом Generals — отдельный сеттинг, никак не связанный с событиями оригинальной C&C).

GLA — это, конечно, зерги. Техника слабая, зато много людей, есть юниты-камикадзе и фирменный пикап с пулеметом в кузове (он очень быстро восстанавливает «здоровье», если враг перестает поливать его огнем). Пикап этот превратился в настоящий символ игры: в оригинальной Generals, если помните, они очень шумно взрывались — с яркими всполохами пламени и несчастным пулеметчиком, выделывавшим кульбиты в воздухе. Теперь пулеметчик на взорванном пикапе красуется на главном эскизе новой игры.

Эффект Mass Effect

Новая игра работает на движке Frostbite 2.0, который отменно проявил себя в **Battlefield 3** и **Need for Speed: The Run**. Теперь вот на нем делают стратегию, а после, надо думать, запустят **FIFA** и **The Sims**. Сам факт использования этого движка позволяет предположить, что в игре будет впечатляющая разрушаемость. В Battlefield 3 мы так и не увидели ядерного взрыва, а вот в Generals это норма, поэтому тут, наконец, программисты могучего движка реализуют все свои глубинные фантазии.

Казалось бы, на этом вся полезная информация об игре исчерпывается, но взгляните, пожалуйста, в графу «Разработчик». **BioWare Victory** — это подразделение BioWare, сформированное специально для разработки новой игры. Создатели **Mass Effect**, **Dragon Age** и **Star Wars: The Old Republic** впервые за свою семнадцатилетнюю историю разрабатывают стратегию. Вот что сказал нам сам Рей Музика, один из основателей студии: «Когда BioWare вошла в состав EA, для нас открылись невероятные перспективы освоения новых платформ и жанров. Естественно, никто не собирается сдуру испохабить сложившийся канон — мы очень аккуратно и ответственно подходим к непривычному жанру, а главным для BioWare всегда было и остается качество выпускаемого продукта. Мы и раньше были поклонниками Generals, а теперь ужасно хотим привнести в проект что-то новое».

Такой расклад был, пожалуй, неизбежен. С одной стороны, EA, как любая злодейская мегакорпорация, стремится к сверхцентрализации и прочнее привязывает к себе канадскую студию. С другой — не боится давать проверенным мастерам бюджеты для экспериментов, пытается превратить просто талантливого разработчика в разработчика-универсала. Интересно посмотреть, справятся ли в BioWare с необычной задачей. Если все сложится удачно, мы запросто можем получить новый тренд, когда у каждого издателя появится любимчик-разработчик и, скажем, **Treyarch** вдруг сделает для **Activision** какой-нибудь необязательный боевик во вселенной **Warcraft**.

■ ■ ■

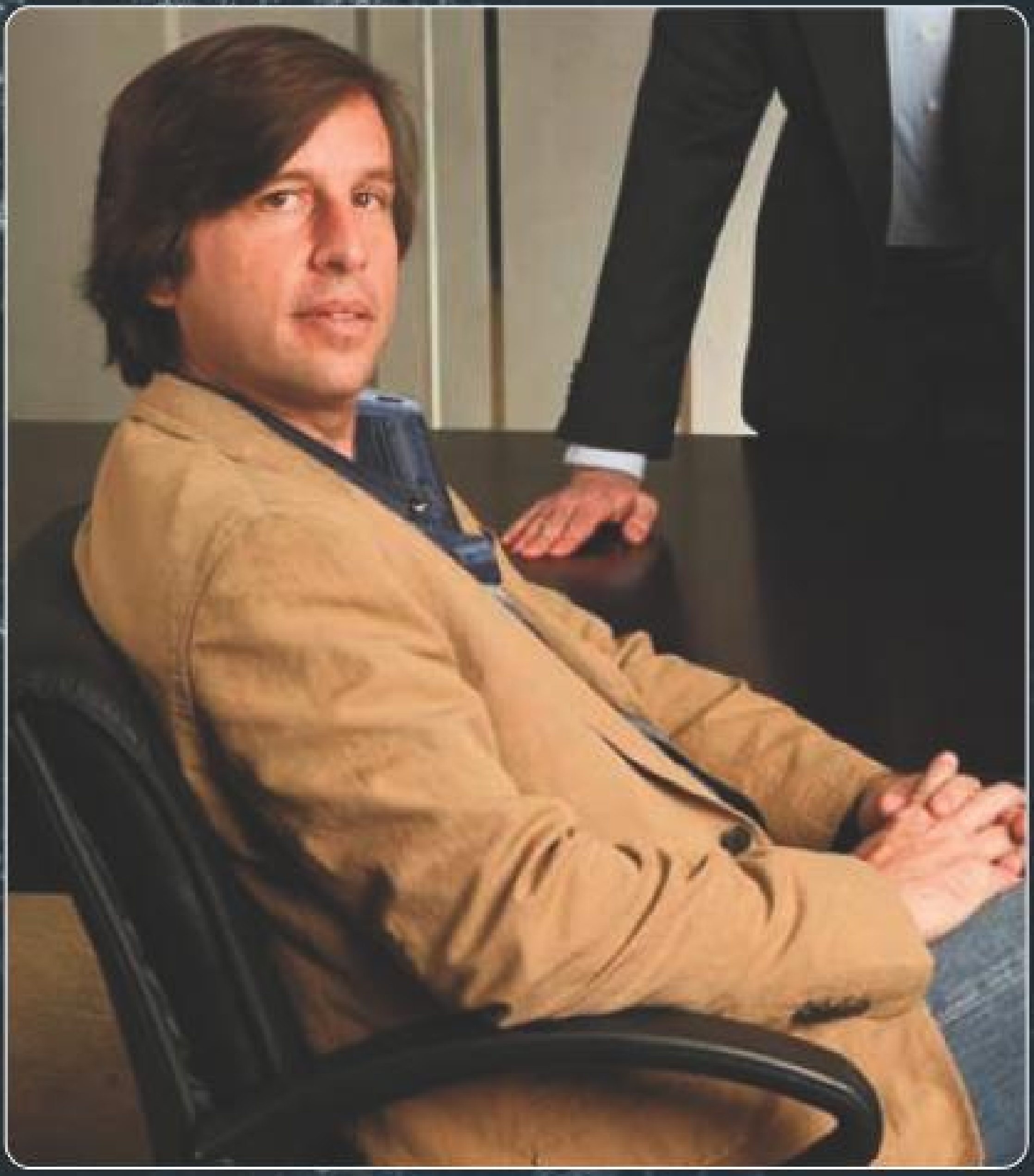
Для создания новой игры EA привлекает могучие силы: на помощь Рэю Музике выписан Джон ван Канехем, автор серии **Might and Magic**, под капотом у игры — Frostbite 2, времени на разработку предостаточно. «It's very hot in here!» — так бы, наверное, охарактеризовал сложившуюся ситуацию пилот-китаец из огнедышащего танка «Дракон». Мы же просто попросили авторов сделать несколько комментариев по поводу их новой команды и новой игры. ■

Зенитка — важнейшая боевая единица GLA, спасающая инсургентов от американской авиации.

Если вам не терпится узнать, как же Frostbite 2 обрабатывает разрушение таких вот танков, можете прямо сейчас поупражняться в Battlefield 3.

Два генерала

Рэй Музика и Джон ван Канехем отвечают на вопросы «Игромании»



Джон ван Канехем

Рэй Музика

Почему в BioWare вдруг решили разработать стратегию?

Рэй Музика: Мы не собираемся загонять себя в искусственные рамки. Разрабатывать игры, которые интересны нам самим, а не игры какого-то определенного жанра, — вот чем мы хотели заниматься с момента основания компании. Не имея достаточно ресурсов, чтобы профессионально заняться RTS, мы не пытались начинать такую разработку — но теперь, заручившись поддержкой EA и получив в руки движок Frostbite 2, решили, что час пробил.

Вам не кажется, что игры, посвященные современным боевым действиям, всем уже порядком надоели?

Рэй Музика: На наш взгляд, существует не так уж много сеттингов, подходящих для создания компьютерных боевиков, — это фэнтези, научная фантастика или, например, Вторая мировая война. Да, каждый из них может приесться. Но стоящий геймплей не набьет оскомину никогда, а мы как раз максимально сфокусированы на том, чтобы геймплей был потрясающим.

Оригинальная игра, несмотря на реалистичный сеттинг, была несерьезной и в чем-то даже комедийной. Вы собираетесь продолжить в том же духе?

Джон ван Канехем: Нет. Мы хотим сгустить краски и сделать игру более мрачной и напряженной. Это отразится во всем — более спокойной палитре, реалистичной модели разрушений и жесткой истории.

Frostbite 2 был создан для шутера, потом на нем сделали Need for Speed, а теперь вы разрабатываете на том же движке стратегию. Неужели это настолько универсальная технология?

Джон ван Канехем: Действительно, это очень мощный движок, но нам все же пришлось его переработать, оптимизировать под нужды RTS. К счастью, Frostbite — «родная» технология EA, поэтому нас все время окружают талантливые люди, которые уже работали с ней, и мы в любой момент можем обратиться к ним за советом.

С вашим колоссальным опытом создания ролевых игр можем ли мы ожидать, что в Generals появятся какие-то фирменные черты «RPG от BioWare»?

Рэй Музика: Конечно! Наши игры всегда были ориентированы на сюжет, и мы не собираемся делать исключение для нового проекта только потому, что это стратегия. Пока не могу раскрыть всех деталей, но, надеюсь, вы приятно удивитесь, когда увидите, как мы обыграли историю. Военный конфликт в недалеком будущем — это богатейший материал для экспериментов с сюжетом. Благодаря Frostbite мы сможем аккуратно вписать в игровой процесс ролики на движке — такой работы с персонажами вы не увидите ни в одной другой RTS.

ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ
ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ
SPEEDLINK®
АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | WII® | NDS® | PSP® | PC
На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр. Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников. Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...
Спрашивайте в магазинах:
М.видео
нам не всё равно
www.mvideo.ru
реклама
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
www.speedlink.ru
SPEEDLINK®

ЖАНР MMOG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Wargaming.net
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
ДАТА ВЫХОДА 2012 год

ЧТО? World of Warplanes и World of Battleships — онлайновые экшены про самолеты и ~~пароходы~~ военные суда

ГДЕ? Офис Wargaming.net

Светлана Померанцева

В бой идут одни старики

«Игромания» отправляется в гости к Wargaming.net, чтобы узнать, как обстоят дела на онлайновых фронтах — на суше, в воздухе и на море

После успешного старта и раскрутки онлайнового экшена **World of Tanks** в Wargaming.net начали работать сразу над двумя новыми проектами. **World of Warplanes** перенесет онлайновые баталии в воздух, а **World of Battleships**, соответственно, на море. Обе игры выглядят очень интересными; чтобы узнать детали, мы отправились в офис компании и поговорили с продюсерами каждого проекта. Первым попал под перекрестный огонь наших вопросов Антон Ситников, продюсер World of Warplanes.

Мотор мой звенит

Как будет устроен геймплей?

В трех словах: World of Warplanes — это самолетное рубилово. Организовать его мы решили на машинах 30-50-х годов прошлого века. Очень интересный период, набор самолетов — от предвоенных бипланов до реактивных машин корейской войны. Что касается жанра, World of Warplanes — это командный MMO-экшен, сочетающий в себе элементы как симулятора, так и аркады. Управление простое, но физическая модель и расчет повреждений глубокие.

В игре три основных класса самолетов — легкие и тяжелые истребители и штурмовики. У каждого свои особенности в характеристиках и поведении в воздушном бою. Победа будет на стороне команды, которая лучше сможет координировать действия разных классов.

Насколько большие пространства в битвах? Как высоко можно подняться?

Мы не хотим заставлять игроков лететь десятки минут до встречи с противником, поэтому по симуляторным меркам пространства компактные. Текущий размер наиболее проработанной на данный момент карты — 12 на 12 км, но игровое пространство вполне может быть и больше. Наша главная цель — подстроить игровые локации под потребности геймплея, и мы в первую очередь ориентируемся на хронометраж боя. Что касается высоты, текущий потолок — 3 км. Но в эту высоту мы уместили гораздо

Максимальный потолок взлета — три километра, но ощущается он значительно выше.

больший воздушный столб: поведение двигателей и планеров машин мы воспроизводим достаточно достоверно, но при этом 1500 м над нашей картой — это примерно 4 км в реальном мире.

Как организован бой? Можно ли садиться на хвост противнику, как удерживать его в прицеле?

Организация боя зависит от навыков самого игрока, его умения взаимодействовать с членами команды и контролировать машину. Летная модель позволяет выполнять все фигуры воздушного боя. Фигуры высшего пилотажа сопровождаются специально упрощенным поведением машины — например, ее невозможно загнать в штопор.

Садиться на хвост противнику можно и очень полезно. Но преследовать некоторые самолеты попросту опасно, поскольку мы делаем борт-стрелков для тех самолетов, в которых они присутствовали исторически. К слову, в ходе альфа-теста нам дважды пришлось понижать эффективность заднего стрелка (которого тестеры почему-то прозвали Михалычем) — долго висеть на хвосте под его огнем было нереально.

Сколько нужно попаданий, чтобы уничтожить врага?

Зависит от того, в кого вы стреляете, из чего и куда попадаете. Если изловчиться и попасть крупнокалиберным снарядом в подвешенную под «брюхо» бомбу — хватит и одного попадания, но мы балансируем систему повреждений так, чтобы «раненый» игрок имел шансы продолжить бой и преломить ситуацию в свою сторону.

Можно ли поддерживать товарищей? Как это реализовано?

Товарищей поддерживать важно и нужно. Судя по альфа-тесту, групповое взаимодействие интересно и оправдано тактически. Опытные игроки сбиваются в пары или тройки, уничтожить такие намного сложнее, чем одиночек. Что касается штурмовиков или тяжелых истребителей, особенно с бортстрелками, то им сам доктор прописал сбиваться в относительно плотный слой — бортстрелки эффективно взаимодействуют между собой, и сейчас мы как раз подкручиваем AI таким образом, чтобы они эффективно координировали полноценную тыловую защиту группы машин.

И небо — моя обитель

Сильно ли влияет оружие на боеспособность? Может ли новичок эффективно сражаться с опытными летчиками?

Оружие влияет на боеспособность, причем существенно. Мы стремимся к тому, чтобы побеждала не машина, не набор модулей, а игрок, используя свой навык. Да, новичку будет непросто сражаться с опытными летчиками, даже если он «чудесным» образом получит топовую конфигурацию. Опытный пилот сможет навязать ему свою тактику боя и, скорее всего, одержит победу.

Придется осваиваться. Мы делаем несколько режимов обучения — аналог летной школы. Никто не собирается бросать новичков в бой с опытными летчиками — мы хотим, чтобы начинающие смогли пройти через все необходимые ступени развития для попадания в высшую лигу бойцов.

Насколько реалистична модель пилотажа?

World of Warplanes — это смесь аркады и симулятора, мы сочетаем аркадное управление и поведение машины с симуляторной глубиной летной модели. Самолеты нельзя будет загнать в штопор; разогнать машину до того, чтобы она развалилась в воздухе от скорости, тоже не получится. Каждый самолет обладает собственным ярко выраженным характером, специфическим поведением, которое определяют многочисленные модули: двигатели, планер и даже фонарь кабины, подвешенное вооружение, особенно на внешних пилонах (подвесные пушки, бомбы или ракеты).

Преимущество подобной смеси аркады и симулятора в том, что она позволяет создать реалистичную модель пилотажа, обеспечивая реализм самой игры, но это достигается не сверхусилиями игрока по запоминанию множества команд и кнопок, а достаточно простой в освоении моделью управления.

Сколько будет самолетов? Чем они различаются?

К релизу планируется выпустить более 60 самолетов для трех национальных деревьев прокачки: Германия, СССР и США. В будущем авиапарк будет расширяться, появятся новые модели и новые нации. Вслед за первыми тремя линейками появятся японские и британские машины. Пока трудно сказать, какая из наций появится раньше — у каждой были чудесные модели, которые мы хотим реализовать.

Самолеты разбиты на три класса: истребители, тяжелые истребители и штурмовики. У них разные цели и разные возможности на поле боя — принцип «камень, ножницы, бумага», конечно, присутствует, но специальным образом мы это не реализуем. Управляемый опытным пилотом штурмовик, в принципе, сможет если не победить в воздушном бою против истребителя, то уж точно заставить его пилота попотеть.

World of Tanks

В процессе разговора про новые игры мы не могли не спросить разработчиков о том, как обстоят дела с World of Tanks.

Сколько всего подписчиков у WoT? В каких странах уже запущена игра? Ну и, конечно, как планируете развивать игру дальше?

С момента выхода игры на постсоветском пространстве (напомним, это случилось 12 августа 2010 года) World of Tanks хорошо зарекомендовал себя в Европе, Северной Америке и Азии. Год назад, 23 января 2011 года, «Мир танков» установил мировой рекорд Гиннесса по одновременному пребыванию игроков на одном игровом сервере (91 311 человек). Сейчас этот показатель уже превышает 300 000 игроков, а количество зарегистрированных пользователей всего за полтора года превысило 18 миллионов человек по всему миру. Так что мы смело можем заявлять, что сделали достойный во всех отношениях продукт.

Мы постоянно выпускаем все новые обновления для World of Tanks и планируем и дальше развивать проект, продолжая радовать игроков новыми режимами игры, моделями танков, картами и графическими обновлениями. У нас заготовлено достаточно концепций как минимум на два года вперед, и мы не собираемся сбавлять темпы до тех пор, пока World of Tanks не станет той игрой, какой мы видели ее три года назад, — охватывающей все школы танкостроения, предлагающей множество игровых режимов и максимально разнообразной в плане геймплея.

Физическая модель в игре очень сложная, но управление аркадное — освоиться можно быстро.

Будет ли взаимодействие с World of Tanks и World of Battleships и какое?

Проекты будут взаимодействовать на двух уровнях. Первый — уровень игрока. Это единый аккаунт, который позволит использовать один кошелек золота и единый свободный опыт в рамках всех трех игр. Накопив достаточное количество свободного опыта в самолетах, его можно потратить в «Танках» или «Кораблях».

Второй уровень — клановый. Здесь кланы из разных игр смогут оказывать услуги друг другу. Например, авиационный клан сможет заказать у морского прикрытие в виде эсминцев ПВО, танковый — авиаудар для боя за провинцию на глобальной карте от самолетного или артподдержку от флотского клана. Это общая схема, над деталями как раз сейчас работаем.

А тот, который во мне сидит

Каковы цели игры? Ради чего игроки должны качаться?

Первая цель — прозаическая — приятно провести время, «нагибая» противников, и многие игроки будут качаться как раз для того, чтобы «нагибать» бодрее, веселее и со все большим чувством собственного превосходства. Очевидно, что машины по ходу прокачки становятся мощнее и сильнее, но разные модели предполагают разные стили пилотирования и разнообразие тактических задач в воздушном бою, поэтому вовсе не обязательно качаться до упора.

Как устроена прокачка? Что можно совершенствовать и за счет чего?

Участвуя в боях, игрок зарабатывает внутриигровую валюту, кредиты и очки опыта; чем успешнее он воюет, тем больше получает. Заработанные очки нужны, чтобы получить доступ к новым модулям, которые летчик может установить в свою машину, или чтобы открыть новую машину. В рамках одного самолета можно менять и апгрейдить довольно много модулей. Полный список еще рано разглашать — пока работаем над этим.

Бой начинается сразу в воздухе.

Одна из выигрышных тактик боя — сесть противнику на хвост и всадить в него почти весь боекомплект.

Надо быть очень опытным пилотом, чтобы выступать одному против двух-трех противников сразу.

Скажу лишь, что прокачиваться будут двигатель, планер и члены экипажа. В конечном итоге модулей будет намного больше. Развитие напрямую зависит от сил и времени, отданных игре. Покупка премиум-аккаунта или золотых расходников сокращает время прокачки, делая сам процесс комфортнее, но не дает никаких существенных боевых преимуществ.

Сколько человек одновременно может участвовать в бою? Сколько длится один бой?

Формат боя — две команды по 15 бойцов каждая. Не исключено, что со временем появятся сценарии и режимы боя, где будет не 15, а какое-то другое количество игроков. Ориентировочная длительность боя — до 15 минут, в среднем же сражение, скорее всего, окажется куда короче. Самолетный бой — напряженный, адреналиновый и куда более динамичный, чем танковый.

Можно только летать или, скажем, можно посидеть в зенитке и попалить по врагам? Вы вот про Михалыча упоминали.

Мы придерживаемся принципа «одна машина — один игрок», поэтому зенитки, как и места борт-стрелков, мы отдали в руки AI. Так что посидеть в зенитке не получится, а вот пострелять по ней из любимой машины — всегда пожалуйста.

Взлетать/садиться нужно? Или сразу все в воздухе начинается и там же заканчивается?

Для многих неопытных игроков в воздухе все будет начинаться и там же заканчиваться. Взлета мы не планируем: представьте себе 15 новичков, пытающихся одновременно взлететь, особенно если взлетная полоса одна. Так зло шутить мы не собираемся, поэтому появляться игрок будет уже в воздухе. Точное место появления на карте и высота зависят от сценария, типа машины и некоторых настроек пилота.

А вот для опытных игроков мы оставим посадку. В виде своеобразной призовой игры. Вне зависимости от исхода боя, если машина игрока все еще держится в воздухе, — игрок может попытаться посадить самолет. И чем сильнее повреждена машина, тем сложнее это сделать; в случае успеха пилот получает дополнительные призовые выплаты.

Как удобней управлять? Нужен ли джойстик или достаточно клавиатуры и мыши?

Удобнее управлять тем устройством, к которому вы привыкли. В игре будет поддержка управления с джойстика, клавиатуры, мыши и геймпада, при этом основная наша цель — довести каждую из моделей управления до максимального уровня комфортности.

Над настройками управления мы работаем уже давно и прерывать эту работу не намерены, у нас уже сейчас очень удобное управление. Но хороший, чуткий и понятный фидбек — это то, что можно шлифовать бесконечно. Исход боя в любом случае будет зависеть от ваших навыков и тактического мышления, а не от того, есть у вас джойстик или нет.

Расклад перед боем не наш

Влияет ли прокачка на управляемость самолета?

Косвенно — да. Напомню, у нас можно качать экипаж. Скорее всего, это станет косвенно влиять даже не на само удобство управления самолетом и не на его боевые возможности, а на восстановление в критических ситуациях — например, на то, как пилот будет переносить перегрузки, на каком расстоянии он идентифицирует врага, то есть на вторичные элементы. В куда большей степени на управляемость будут влиять модули, которые игрок будет прокачивать за счет получаемого в бою опыта.

Какие режимы игры будут?

Мы перебрали множество сценариев. Те, что нам приглянулись, находятся на разных этапах прототипирования и шлифовки. В релиз вынесем только те режимы, которые мы посчитаем если не безупречными, то подходящими для того, чтобы довести до идеала. Режимы в стадии проработки основаны на типичных задачах авиации — это прежде всего поддержка наземных войск, а также перехват либо сопровождение важных, но медленных воздушных целей.

Можете описать, как проходит типовой бой в игре? Вот прямо последовательно, кто куда летит, какие задачи выполняет, в какие моменты встречается с противником?

После загрузки карты игрок видит свою машину в воздухе: она неподвижна, время замерло, тикает таймер, отсчитывающий секунды до старта битвы. С началом боя машины игрока и его товарищей по команде начинают двигаться, выполняя свои задачи, будь то поиск и уничтожение противника либо сценарных наземных целей, сопровождение группы бомбардировщиков или дополнительные миссии.

После выполнения основных задач часть игроков вернется в ангар, кто-то попытается посадить машину на своей базе. Вернувшись в ангар, игрок увидит, сколько кредитов и опыта он заработал в бою, плюс какие-то дополнительные зачисления (например, в случае успешной посадки), а также какие ачивменты и эпические награды он получил в этом бою, и сможет отремонтировать машину, загрузить боекомплект, поменять конфигурацию, купив новые модули.

Как будет устроена бизнес-модель? За что нужно платить и можно ли этого не делать?

Мы используем все ту же модель free-to-play, что и в World of Tanks: игрок, который платит, получает ускоренную комфортную прокачку, при этом мы не даем ему существенного боевого преимущества, никаких амулетов невидимости и неуязвимости. Практически весь контент, за исключением премиумных машин, будет доступен всем. ■

Плещут холодные волны

Второй проект, находящийся в работе у Wargaming.net, — морской экшен World of Battleships. Про него известно намного меньше, чем про World of Warplanes, поэтому выяснять детали про военные суда было даже интересней, чем про полеты в небе. На наши вопросы ответил Алексей Леваков, продюсер World of Battleships.

Про World of Battleships почти ничего не известно — что это будет за игра, как будет устроена?

Игра посвящена исключительно военным кораблям. Мы готовим четыре класса машин: эсминцы, крейсеры, линкоры и авианосцы. Игрок управляет своим кораблем на морских просторах, если корабль тяжелый — линкор или авианосец, — то он у него один, а вот, скажем, эсминцев в одном бою у игрока может быть сразу четыре! Естественно, управлять всеми сразу нельзя, это ведь не стратегия: тремя станет рулить AI. Сам игровой процесс будет, скажем так, вдумчивым — тактическое мышление в World of Battleships намного важнее скорости реакции.

Карты будут большие?

Пока ориентируемся на карты площадью 30 на 30 км. Мы достаточно щепетильно относимся к историческим реалиям и считаем, что данные цифры примерно соответствуют размеру реального боя.

Как проходят сражения. Это ведь не стратегия, а экшен, но про корабли...

Мы остановились на знакомом игрокам в World of Tanks формате с двумя командами по 15 человек. Учитывая, что у одного человека может быть до четырех кораблей, теоретически (в действительности же подобные бои будут редкостью) на одной карте может сражаться до 120 кораблей (120 эсминцев).

Артиллерийские корабли должны удерживать противника на прицеле вручную. Здесь ключевой навык — умение предсказать положение противника относительно точки, из которой игрок целится, чтобы взять правильное упреждение и дать залп в нужную точку. Таким образом, чтобы в тот момент, когда снаряды, летящие по баллистической траектории, попадут в заданную точку, там находился корабль противника.

Мы очень любим историзм и осторожно подходим к этому вопросу. Пока ориентируемся на 3-4 полновесных залпа: если все снаряды этих залпов попадают во вражеский корабль — он тонет. Однако шанс, что все снаряды залпа достигнут цели, невелик — в игре реалистичная физика с учетом законов баллистики, а значит, снаряды будут лететь по реальному распределению.

Как будут выглядеть взаимодействия в группе и что на кораблях можно будет совершенствовать?

Тактика — ключевой элемент успеха в World of Battleships. Например, если линкор, авианосец, и игроки, управляющие группой крейсеров и группой эсминцев, смогут грамотно координировать совместные действия, они будут способны уничтожить любое разумное число противников. Взаимодействие будет осуществляться при помощи внутриигрового, кланового и голосового чатов, вероятно появление отдельного командирского интерфейса.

Новичок сможет сражаться с опытными игроками, потому что мы настраиваем управление кораблем и вооружением так, чтобы в нем смог разобраться любой человек, играющий в компьютерные игры. Мы подбираем параметры таким образом, что даже с базовым вооружением непрокачанный

Корабли можно поддерживать с воздуха авиацией.

Линкоры необходимо прикрывать от атак эсминцев.

корабль в своем первом бою сможет эффективно наносить повреждения и топить противников. Например, у первых линкоров базовый калибр — 280-305 мм, а защита — 229-250 мм, значит, при удачном залпе можно пробить броню и утопить корабль. Мы не даем возможности менять бронирование, в «Танках» мы всегда сохраняли историческое бронирование и не думаем отступать от этой традиции. Однако мы будем учитывать все исторические случаи изменения бронирования.

В релиз войдет 30 кораблей для двух наций, Великобритании и Японии. Основные отличия обусловлены в первую очередь историческими характеристиками моделей. «Слоновый хребет» боя — это линкор, который хорошо защищен от повреждений и способен топить аналогичные корабли противника. Авианосцы могут утопить любой другой корабль, но крайне уязвимы — их надо прикрывать линкорами. Несмотря на толщину брони и мощность залпа, линкорам опасны торпеды, поэтому группы из четырех эсминцев (один игрок), в принципе, будут способны в одиночку утопить линкор противника, приблизившись на достаточное расстояние и выпустив около 30 торпед. Основная задача крейсеров: топить эсминцы или своих «одноклассников» — вражеские крейсеры.

Цель игры — всех утопить! Типовой бой напоминает танковый, за исключением того, что водная стихия не дает игрокам укрытий — никаких холмов, кустиков и домов. Кроме того, чтобы оставить такую большую машину, как корабль, недостаточно клика или нажатия пары клавиш — ей нужно время на остановку. Здесь думать придется на несколько шагов вперед.

Игроки будут качаться ради более совершенных кораблей и опытных экипажей, выкачивать «имперки» и улучшать оборудование, главное — чем лучше корабль, тем выше вероятность, что игрока возьмут в какой-нибудь клан и он сможет участвовать в битвах за провинции на глобальной карте и зарабатывать игровую валюту.

Покупая корабль, игрок может купить к нему базовый экипаж, и за каждый бой он получает некоторое количество опыта, улучшая тем самым различные модули корабля и повышая скилл экипажа. При достижении необходимого опыта игрок сможет исследовать новое судно и приобрести его в магазине, выйдя на новый уровень боев.

А управляться и выглядеть как все будет?

Вариант управления один, мы как раз активно работаем над его совершенствованием. Вид, скорее всего, сзади и немного сверху. Управление при помощи клавиатуры (движение) и мыши (стрельба).

Про «Самолеты» уже спрашивали, тут тот же вопрос: можно ли как-то повлиять на маневренность своих судов?

На управляемость корабля влияет прокачка экипажа. Например, если покачан рулевой — корабль лучше поворачивает. Характеристики поворачиваемости корпуса корабля относятся скорее к физике, а мы стараемся такие элементы не менять.

За что нужно платить и можно ли этого не делать?

Модель free-to-play в World of Battleships будет действовать по аналогии с Tanks и Warplanes: можно приобрести премиум-аккаунт, который станет единым для трех проектов, и дополнительные премиумные корабли, которые не мощнее машин того же уровня, доступных бесплатно. Будут золотые расходники, боеприпасы и аптечки, которые дадут чуть больше возможностей, чем обычные. Но, купив их, вы ни в коем случае не сможете починить сразу все или вылечить сразу всех. Вы можете приобрести лишь небольшое преимущество в игре и сократить время на исследование моделей — не более того.

Золотые боеприпасы — это, например, снаряды с радиовзрывателем для зенитных орудий, то есть в игровых реалиях они позволят чуть лучше сбивать самолеты противника. Премиумные снаряды ПВО главного калибра пригодятся при атаке стаи самолетов. Но никто не отменял обычные боеприпасы.

Будут ли подводные лодки?

Нет, их не будет. Подводные лодки того периода были неспособны поддерживать связь с кораблями и развивать достаточные скорости. Если реализовать подводные лодки в соответствии с принципом историчности, игроки будут половину боя ползти к врагу — и в результате оставаться одни, практически без шансов найти друг друга на 30-километровых картах. Фактически подводная лодка — это своего рода самоходная мина, а играть за самоходную мину не очень интересно.

Каков экипаж одного судна?

Экипаж одного корабля — примерно 12 офицеров. Офицер WoB — это персонифицированная сущность, которая включает в себя все прочие должности, звания и обязанности организационных подразделений экипажа кораблей (БЧ) в его подчинении. Как и в других проектах, офицеры будут прокачиваться и получать свои перки.

Можно ли перемещаться по судам. И что, собственно, является аватаром игрока — само судно или член экипажа?

Напомню, у нас один корабль — один игрок. Игрок — это не член экипажа, он управляет кораблем. Перемещаться по кораблю нельзя.

Можно ли самолетом уничтожать суда?

Безусловно, можно. Например, сбросив торпеду и бомбу.

Насколько динамичными будут морские баталии (в сравнении с World of Warplanes и World of Tanks)?

«Корабли» менее динамичны, чем «Танки» и «Самолеты». Суда больше и массивнее, медленнее разворачиваются и наводят орудия... но это не значит, что у игроков будет больше времени на раздумья и принятие решения, напротив — еще более важной станет тактическая составляющая боя. ■

Линар Феткулов

Жанр
Слэшер

Издатель
THQ

Разработчик
Sigil

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
2012 год

DARKSIDERS 2

Оригинальной Darksiders дьявольски не повезло с датой релиза. Выйдя в самый разгар слэшер-апокалипсиса 2009 года, она затерялась в тени Dante's Inferno, Bayonetta и God of War 3. Сейчас ситуация противоположная. Чистокровных конкурентов нет даже на консолях, а уж про PC и говорить нечего. В общем, война слэшеров закончилась — Война может уходить. Встречайте нового героя Darksiders, второго всадника Апокалипсиса. Смерть.

0:03

СЮЖЕТ

События первой и второй части развиваются параллельно. Из-за заговора сил тьмы и света Апокалипсис стартует раньше намеченного времени. Из ада вырываются демоны, закованные в доспехи ангелы рассекают их светящимися мечами, а где-то на фоне грандиозной битвы тихо вымирает человечество. «Крайним» предатели делают Войну — оболганного всадника Апокалипсиса, которому приходится исправлять ситуацию. Трое его братьев — Голод, Чума и Смерть — крайне не согласны с вердиктом высших сил. Последний даже решает заступиться за честь брата. А попутно ему предстоит повернуть время вспять и предотвратить гибель человечества.

0:15

ЗАДАЧА

Падение людской цивилизации обыграно в фирменном гротескном стиле **Darksiders**. Хозяин загробного мира в замешательстве — на него вдруг свалилось 7 миллиардов душ. Как с ними быть? Как отбирать, кого куда отправить? В итоге он отказывает Смерти в аудиенции, вежливо попросив того прийти попозже — дескать, демон очень занят, а всадник может и подождать. Надо ли говорить, что Смерть ждать не любит?

0:30

СЕТТИНГ

Главная особенность игры — визуальный стиль и атмосфера. Джо Мадурейра (художник, автор комиксов) сумел создать очень целостную, брутальную вселенную. Все персонажи тут словно выдолблены из скалы (один из боссов был таким в прямом смысле), с тяжелыми челюстями, широченными плечами и холодным оружием, втрое больше их самих. Все остальное в первой части, к сожалению, было позаимствовано из других игр, начиная от **The Legend of Zelda** и заканчивая **Portal**. К сиквелу ситуация вряд ли изменится — теперь **Sigil** намерены скопировать структуру **World of Warcraft**. Герой будет сражаться с демонами в «подземельях», а потом приезжать в города — за новыми квестами и обмундированием.

0:33

ПРИЕМЫ

Смерть быстрее Войны, и доспех у него легче, поэтому теперь вы сможете взбегать на стены, далеко прыгать и очень шустро бегать. В игре будет больше платформенных эпизодов, а по резко увеличившемуся миру вам придется чаще передвигаться верхом (как вы уже догадались, на «коне бледном»). В боевой системе изменения соответствующие — если Война предпочитал ставить блоки, то Смерть главным образом полагается на уклонения. На самом деле это важнейшее нововведение — если вместо сумбурной толкотни из первой части мы получим осмысленные контратаки и комбо, играть станет на порядок интереснее.

0:50

ОРУЖИЕ

На смену мечу по прозвищу Chaoseater (Пожиратель хаоса) из первой части приходит другое, по-настоящему легендарное оружие. Это, конечно, коса. В игре у Смерти их сразу две — нанося стремительные удары, вы будете косить врагов в буквальном смысле. Завертевшись волчком и выставив косы вперед, Смерть устраивает настоящую мясорубку, нарезая мелкими ломтиками всех, кому не посчастливилось оказаться на пути. Кроме того, вы сможете призывать стаю ворон, заклевывающих противников в радиусе поражения, и пользоваться трофейным вооружением. Например — молотом, размерами во много раз больше Смерти.

0:58

АДМИНИСТРАЦИЯ

Гаргантюанских размеров боссы — обязательный атрибут любого современного слэшера. В Darksiders ВСЕ боссы именно такие. Колоссальные. В аду вы попадете на арену, где любой желающий может сразиться с местным монстром, чтобы обрести свободу. «Пропуском» наружу оказывается гигантское чудище, сплошь составленное из тел грешников. Дерется оно собственной головой — руками вырывает ее у себя из плеч, хватает за позвоночник и бьет, словно булавой. Судя по всему, разработчики еще не видели **The Darkness 2** и не знают, что в этом сезоне голову за позвоночник модно вырывать у себя исключительно через задницу.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вы шедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц этой рубрики

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

РЕЦЕНЗИИ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

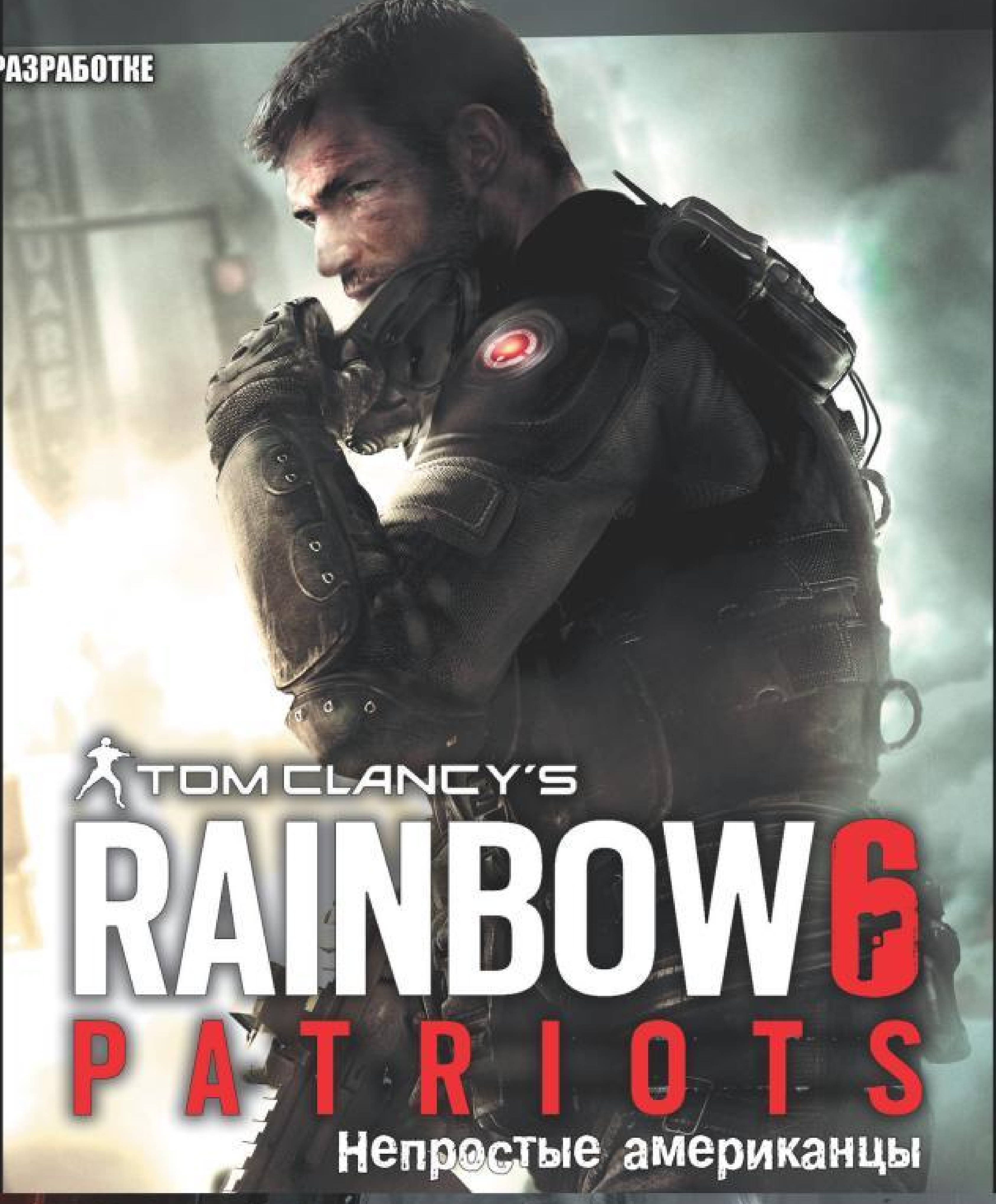
НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Властелин Колец Онлайн™
Угроза Изенгарда™
ВОЙНА НЕИЗБЕЖНА...
НАДЕЖДЫ ПОЧТИ НЕ ОСТАЛОСЬ.
Легендарное путешествие продолжается!
Увеличен максимальный уровень
Продолжение эпической истории
Новые локации, квесты и награды
LOTRO.MAIL.RU
ИГРАЙ БЕСПЛАТНО
реклама
turbine
Издатель
@mail.ru
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: УГРОЗА ИЗЕНГАРДА» интерактивная игра ©1995-2012 Turbine, Inc. Все права защищены, поданы патенты. Карта Средиземья ©2007 лицензирована Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises (SZC) для Turbine, Inc. Все права защищены.«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН», «ТЕНИ АНГМАРА», «КОПИ МОРИИ», «ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ», «УГРОЗА ИЗЕНГАРДА», "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings", "Mines of Moria", "Siege of Mirkwood", "Rise of Idengard", имена героев, событий, предметов и мест являются товарными знаками SZC лицензированными Turbine, Inc. или поданными к регистрации в США и/или других юрисдикциях. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. Powered by Mail.Ru Mail.Ru Games.



ЖАНР
Тактический шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИКИ
Ubisoft Montreal
Ubisoft Red Storm
Ubisoft Toronto
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет (16 игроков)

ДАТА ВЫХОДА
2013 год

Александр Башкиров

Истоки террористической угрозы в играх серии **Tom Clancy's Rainbow Six** никогда не отличались особой оригинальностью. В 1990-х это были международные экологические террористы и русская мафия, в ранних двухтысячных — южноамериканская хунта и мексиканские контрабандисты. Вопрос «в кого стрелять?» в симуляторах элитного спецподразделения занимал нас в последнюю очередь: главное было знать, откуда и из какого вида оружия.

С **Rainbow Six: Patriots** серия возвращается из четырехлетнего отпуска — на новом движке, с массой нововведений в боевой части и мультиплеере... Но впервые в истории франчайза самым интересным и злободневным элементом игры является сеттинг. С терроризмом такого рода мы не сталкивались ни в прежних играх серии, ни в родственной **Ghost Recon**, ни в конкурирующих **Call of Duty: Modern Warfare** и **Battlefield 3**.

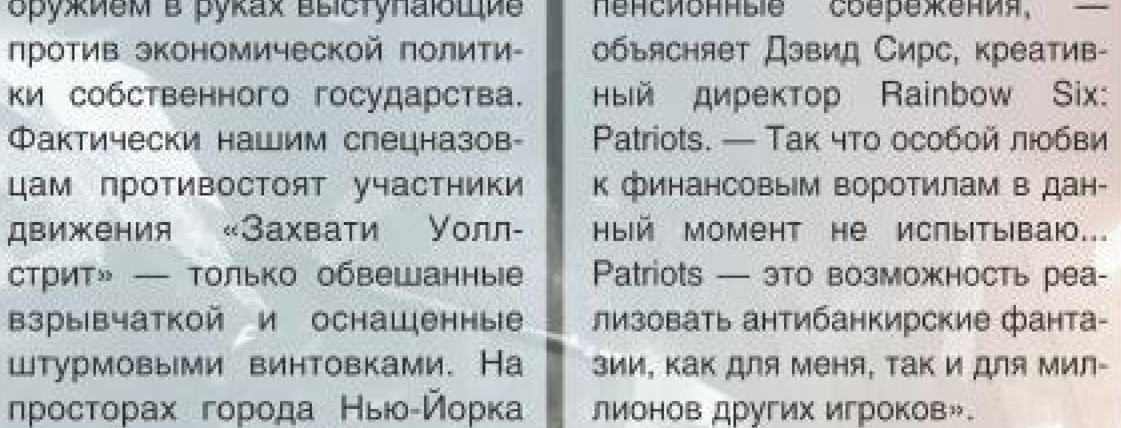
Наши новые враги — простые американские патриоты, с оружием в руках выступающие против экономической политики собственного государства. Фактически нашим спецназовцам противостоят участники движения «Захвати Уолл-стрит» — только обвешанные взрывчаткой и оснащенные штурмовыми винтовками. На просторах города Нью-Йорка одни граждане США палят в других — пока третьи (гражданские) будто специально лезут на линию огня.

Убей олигарха

«Я сам за два дня потерял все пенсионные сбережения, — объясняет Дэвид Сирс, креативный директор Rainbow Six: Patriots. — Так что особой любви к финансовым воротилам в данный момент не испытываю... Patriots — это возможность реализовать антибанкирские фантазии, как для меня, так и для миллионов других игроков».

Игра начинается так: группа доморощенных террористов (называющих себя «Истинными патриотами») врывается в дом аме-

В укрытия RS: Patriots можно соскальзывать с разгону. Вся миссия — это одно непрерывное плавное движение, напоминающее о паркуре Assassin's Creed.



Как это ни смешно, но в посвященной борьбе с мировым терроризмом серии нам впервые попадается человек в обвешанном взрывчаткой жилете смертника.

Скоростной спуск по веревке в Rainbow Six: Patriots будет действительно скоростным. В Vegas 1-2 любая попытка абсейлинга превращала игрока в неподвижно повисшую вниз головой мишень.

Виртуальная песочница для изучения уровней — вполне себе полноценная замена тактической фазы Rogue Spear и Raven Shield, но присутствует она только в мультиплеере.

риканского торговца недвижимостью, обвешивает его взрывчаткой, высаживает на Бруклинском мосту и поручает добраться до Таймс-сквер с зажатым в кулаке детонатором.

По фургону с террористами начинает работать снайпер нашего отряда (впервые в истории серии — из положения лежа!). Остальные оперативники сбегают вниз по опорам моста, придерживаясь за веревки, — этот головокружительный метод спуска разработчики называют Rappel 2.5.

Спецназовцы уничтожают «Патриотов», используя тепловые сканеры (врагов видно сквозь автомобили), ничуть не смущаясь, когда пули прошивают окна машин и размазывают по стеклам мозги мирных пассажиров. Ввязавшиеся в бой нью-йоркские спецназовцы нейтрализуются выстрелами в ногу — а то и в голову.

В конце уровня «Шестерка» ловит заминированного бизнесмена… и вместо того, чтобы приглашать саперов, деловито сбрасывает его с моста.

Да, убийство мирных граждан в Patriots не только не наказывается, но местами даже и поощряется. Разработчики с серьезнейшим лицом называют *это* «моментами трудного морального выбора» и объясняют, что иначе в наше время с терроризмом ну просто никак нельзя.

В роли недавно вступившего в «Шестерку» лидера отряда «Эхо» мы можем либо следовать жестоким приказам лидера отряда Зулу Джеймса Вольфа (которого хлебом не корми — дай поубивать мирных граждан), либо искать более мягкие решения. Думается, в 99 случаях из 100 заминированный олигарх все-таки полетит с Бруклинского моста вниз головой.

Убей патриота

RS: Patriots использует движок Anvil, доставшийся в наследство от **Assassin's Creed**. Следы фирменного паркура заметны в новом методе скоростного спуска, а сама методика самоубийственного бега вниз по стене здания позаимствована разработчиками из реальных упражнений спецподразделений Южной Кореи, Сербии и Австралии.

Система укрытий используется более агрессивно — на мосту спецназовцы с разгону врезаются в покачивающиеся на рессорах автомобили. Схема переключения между видами от первого и третьего лица та же, что и в **Rainbow Six: Vegas** (в укрытии камера автоматически отплывает назад), но управление передвижением между укрытиями обещают сделать более интуитивным.

Патриоты стараются не высовывать головы из-за автомобилей в одном и том же месте, а еще умеют потешно спотыкаться и падать при перебежках. Кругом мечется столько мирных граждан, что толку от теплового режима зрения немного (хотя оружие на террористах выделяется желтым — как при сканировании в аэропорту). Никто не запрещает стрелять во всех подряд.

Дружественный AI должен совершать большинство полезных действий автоматически, от вас потребуется только задать общий режим проникновения в удерживаемую террористами область карты. Можно плавно открыть дверь и забросить гранату, можно тайно просочиться (партнеры автоматически прячутся от взглядов террористов и подсказывают, в кого стрелять), можно закатить дымовую шашку (партнеры дожидаются полного задымления помещения, прежде чем открыть огонь), можно создать отвлекающий фактор, взорвав дверь в другой части здания...

Все это — не считая обещанных возможностей брать гадов живьем и взрывать потолки для совершенно внезапного спуска в захваченную комнату на веревках.

Накануне

Если помните, от фазы тактического планирования операции разработчики отказались в первом Rainbow Six: Vegas — в основном ради более быстрого мультиплеера. Но на дворе 2012 год, и суровая конкуренция с **Modern Warfare 3** заставляет **Ubisoft Montreal** (при поддержке **Ubisoft Toronto** и создателей оригинальной Rainbow Six из **Ubisoft Red Storm**) возвращаться к истокам.

Перед многопользовательским боем мы попадаем в виртуальный штаб, где можно не только сходить на стрельбище и повозиться с экипировкой, но и приникнуть к столу с мерцающей голографической схемой уровня.

В голографическом мире можно спокойно бродить по карте, исследуя двери, лестницы и точки быстрого спуска, расставлять маркеры и вешать подсказки для всей команды: вот тут отличная снайперская позиция, а вот в эту дверь сперва лучше закинуть гранату (за ней кемперы). Больше не нужно назначать друг другу свидания у огнетушителя — точка сбора будет указана на карте.

По словам Сирса, лично он уже вышел из возраста, когда карту исследуют путем проб и ошибок, умирая 30-40 раз за каждый изученный маршрут: тут засада, там перекрестный огонь.

«Голографическая карта и подсказки аугментированной реальности помогают игроку быстро изучить уровень, а потом можно обратиться и к серьезным тактическим схемам, составленным более продвинутыми товарищами».

И даже матчмейкинг в RS: Patriots — это не просто серия скучных меню.

Из виртуального штаба мы проходим к виртуальному броневику, где можно вблизи рассматривать лица, оружие и экипировку будущих противников и союзников. Если вы — начинающий игрок, то можно попроситься в ученики к бойцу с самым впечатляющим обвесом — и получить доступ к созданным им тактическим схемам.

К сожалению, в Ubisoft пока не спешат делиться информацией о масштабах кооператива и режима охоты на террористов. Тактическая подготовка и планирование — это замечательно, но с оглядкой на сингл Patriots нас в данный момент больше всего занимает вопрос: «Будут ли в мультиплеере мирные жители?»

■■■

До выхода Modern Warfare 2 **Rainbow Six: Vegas 2** была самым популярным командным онлайновым шутером — именно эту корону Ubisoft собирается вернуть себе в Rainbow Six: Patriots, и в мультиплеер тут вкладывается едва ли не больше усилий, чем в сингл.

Провокационный сюжет, аугментирование реальности в стиле Ghost Recon: Future Soldier и необходимость на месте принимать трудные решения в духе сериала «24 часа» сразу выделяют сингл Patriots из общего потока FPS. Другой вопрос, насколько все это будет заметно в многопользовательском режиме...

Но до конца цикла разработки еще как минимум год — усилиями трех студий вполне можно успеть доделать и то и другое. ■

Будем ждать?

Доведенные до ручки американцы делают злобный тактический экшен про экономический кризис, где можно не только скакать по стенам зданий на тросах, но и сбрасывать с моста банкиров.

Процент готовности: **30%**

YESTERDAY

ЖАНР
КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
PENDULO STUDIOS
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
PENDULO-STUDIOS.COM
DATA ВЫХОДА
СЕРЕДИНА 2012 ГОДА

КИРИЛЛ ВОЛОЩИН

Y ЗНАЧИТ УБИЙСТВО

НАШ СОБЕСЕДНИК

ДЖОШУА МОНЧАНТ

ДОЛЖНОСТЬ:
АВТОР СЦЕНАРИЯ YESTERDAY.
ПРЕДЫДУЩЕЕ МЕСТО РАБОТЫ:
НИКАКОГО. РАБОТАЕТ В PENDULO УЖЕ 18 ЛЕТ!
ОБ ИСТОЧНИКАХ ВДОХНОВЕНИЯ: «ПСИХОПАТ» ХИЧКОКА, «МЕМЕНТО», «АМЕРИКАНСКИЙ ПСИХОПАТ», «СОЛОМЕННЫЕ ПСЫ» — В ДУХЕ ЭТИХ ФИЛЬМОВ ДОЛЖНА БЫТЬ ВЫПОЛНЕНА НАША ИГРА.

МУЗЫКЕ И ОЗВУЧКЕ ИСПАНЦЫ, КАК ВСЕГДА, УДЕЛЯЮТ ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ. ВСЕ БУДЕТ СДЕЛАНО НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ – ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ АКТЕРАМИ И МУЗЫКАНТАМИ.

В ИГРЕ БУДЕТ СИСТЕМА ПОДСКАЗОК И ПОДСВЕТКА АКТИВНЫХ ТОЧЕК.

Как говорит Джошуа Мончант, штатный сценарист испанской студии **Pendulo**, которой недавно исполнилось 18 лет, «мы наконец достигли совершеннолетия». Долгожданный праздник авторы шутливых **Runaway** и **The Next Big Thing** решили отметить по-взрослому и выпускают взрослую игру **Yesterday**. Не подумайте плохого — она всего лишь про охоту на маньяка.

БЕЗ ОПРЕДЕЛЕННОГО МЕСТА В ПАМЯТИ

Эта мрачная история начинается в Нью-Йорке. В городе появляется серийный убийца, который заживо сжигает нищих и бездомных. Наш герой — Генри Уайт, доброволец благотворительной организации, помогающей «социально незащищенным слоям населения». Очередная раздача бесплатной еды бомжам чуть было не заканчивается трагедией: Генри похищает сумасшедший нищий, считающий, что мы живем во времена испанской инквизиции. У свихнувшегося бомжа — странный шрам в виде буквы Y на ладони.

Неужели это и есть загадочный убийца? Ответ мы узнаем нескоро. Уайту удастся бежать, а следом за его побегом в хроно-

БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ПОД «НОВЫМ КИНОЯЗЫКОМ» ИСПАНЦЫ ПОНИМАЮТ НЕ ТОЛЬКО ЭТО.

АМНЕЗИЯ ДЖОНА ЙЕСТЕРДЕЯ СТАНЕТ ПОВОДОМ ДЛЯ СПЕЦИФИЧЕСКИХ ШУТОЧЕК И ИРОНИЧНЫХ РЕПЛИК. «РАССКАЗЫВАЙТЕ, У МЕНЯ В ГОЛОВЕ МНОГО СВОБОДНОГО МЕСТА ДЛЯ ВАШЕЙ ИСТОРИИ!» – ЛЮБИТ ПОВТОРЯТЬ ОН.

метраже игры — дыра в шесть лет. Никто с ходу не расскажет, что же происходило все эти годы с героями.

Теперь перед нами новый Генри — из скромного социального работника он превратился в успешного бизнесмена (по-видимому, получив наследство), а серийный убийца так и не был пойман. Его преступления становятся все более жестокими и теперь уже напоминают пытки, практиковавшиеся в XVI веке одной сатанинской сектой. Разбогатев, Уайт не утратил сочувствия к беднякам и хочет во всем разобраться. Для этого он нанимает специалиста по оккультной мифологии, некоего Джона Йестердея (Yesterday — непонятно, то ли это фамилия такая говорящая, то ли прозвище), тот должен собрать больше информации о секте и вывести на след убийцы. Проблема лишь в том, что Джон страдает потерей памяти, а на его ладони красуется… шрам в виде буквы Y.

ВЧЕРА

Однако не спешите потирать руки и радостно вопить: «Мы знаем, кто преступник!» Естественно, все не так просто и очевидно. «Если бы меня попросили одним словом описать историю Yesterday, то я бы сказал: «Неожиданная». За каждым углом вас ждет новая интрига, и даже самое незначительное действие может вызвать череду событий, финал которых заставит вас упасть со стула», — нахваливает сам себя Джошуа

Несмотря на пытки и сатанизм, Yesterday — не хоррор, а напряженный, почти хичкоковский триллер, где главное — психологическое напряжение. Эта игра не об убийствах, а о нашем страхе перед смертью. Именно он заставит измениться Генри Уайта, который из добровольца, помогающего нищим, превратится в богача. Впрочем, сцены насилия тоже будут. Более того, по словам Джошуа Мончанта, Yesterday станет первой игрой испанцев, в которой игрок сможет кого-то убить. «В какой-то момент, чтобы продвинуться дальше, вам даже придется умертвить персонажа, за которого вы играете», — хищно подмигивает собеседник, явно довольный произведенным эффектом.

МУЛЬТЯШНАЯ БОЛЬ

Несмотря на все сказанное выше, многие поклонники творчества испанцев без труда узнают в Yesterday типичную игру от авторов Runaway. Только помрачневшую и более циничную. Мультяшная графика, юмор, обязательная любовная история — три кита, на которых держатся все проекты Pendulo, и в новой работе для них тоже найдется место. Другое дело, что в картинке будет куда больше мрачных тонов (сами испанцы называют это новым стилем, «мультипликацией боли»), юмор станет черным и злободневным («Мы будем шутить про экономический кризис, социальную политику и безнравственность власти», — обещает Джошуа), а любовную историю авторы характеризуют как «странную, мучительную и взрослую».

Новая тематика и настроение теоретически могли привести к появлению мини-игр в духе **Heavy Rain**, но испанцы не стали ничего принципиально менять. Нас по-прежнему ждут «предметные» загадки, массаж активных точек на экране, диалоги и один финал. Правда, диалоговая система была несколько упрощена: по словам сценариста Pendulo Studios, подбирать правильные реплики, чтобы продвинуться дальше по сюжету, придется не так часто, как раньше.

Ну и вообще чувствуется, что испанцы хотят превратить Yesterday в этакий интерактивный фильм, где главное — не решать головоломки, а с открытым ртом следить за происходящим на экране. С этой целью они предельно упрощают интерфейс, чтобы он занимал как можно меньше места, и убирают манипуляции с сохранениями (сохраняться игра будет только самостоятельно). В то же время разработчики продолжают экспериментировать с подачей истории. Они обещают создать ни много ни мало «новый киноязык, смешивающий видеоигру, кино и комикс». Кроме того, как и в The Next Big Thing, полноправным участником событий станет виртуальный рассказчик — только это уже будет мрачный циник, а не престарелый ловелас.

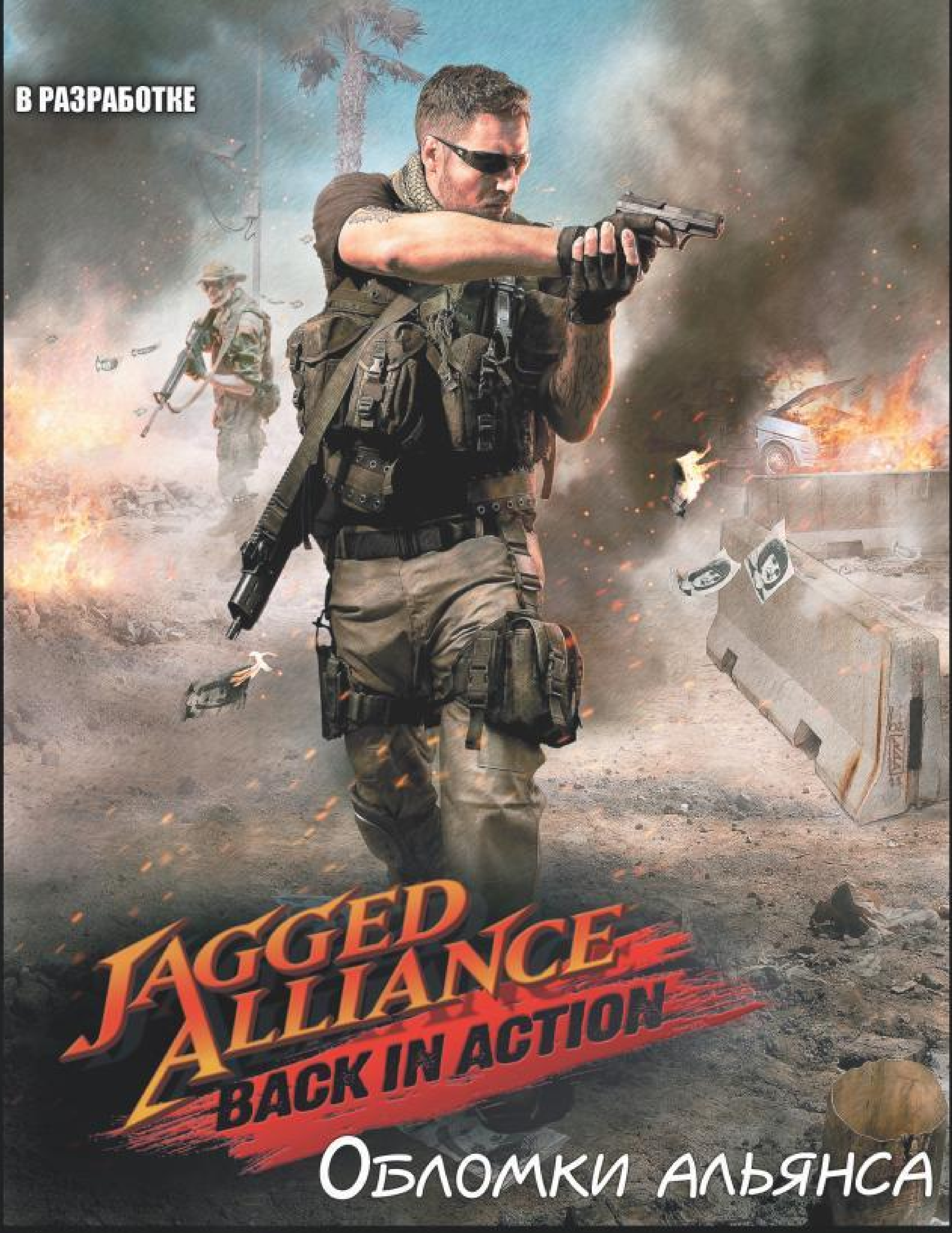
■ ■ ■

Испанцы уверены, что именно так должен выглядеть современный квест — мрачная, напряженная история с головоломками, не отвлекающими от сюжета. В то же время, в отличие от **Telltale Games** с их **Jurassic Park: The Game**, Pendulo не хотят углубляться в чужую территорию и делать второй **Fahrenheit** или Heavy Rain. Если их новая, пугающая игра по уровню качества не уступит The Next Big Thing, то первыми обрадуются даже не фанаты квестов, а любители кино — истосковавшиеся по временам, когда Дэвид Финчер и Кристофер Нолан снимали настоящие триллеры. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

БОГАЧ-ФИЛАНТРОП И ЧАСТНЫЙ ДЕТЕКТИВ СРАЖАЮТСЯ С НЕУЛОВИМЫМ МАНЬЯКОМ, УБИВАЮЩИМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НИЩИХ. ЖЕСТОКИЙ КВЕСТ ОТ АВТОРОВ RUNAWAY, ГДЕ ВАМ, ВЕРОЯТНО, ПРИДЕТСЯ ЗАСТАВИТЬ ОДНОГО ИЗ ГЕРОЕВ ПОКОНЧИТЬ С СОБОЙ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70



Жанр Тактика RPG
Издатель bitComposer Games
Разработчики Coreplay, Spielkind, Cliffhanger Productions Software
Мультиплеер Отсутствует
Платформа PC
Сайт игры jaggedalliance.com

Дата выхода Февраль 2012 года

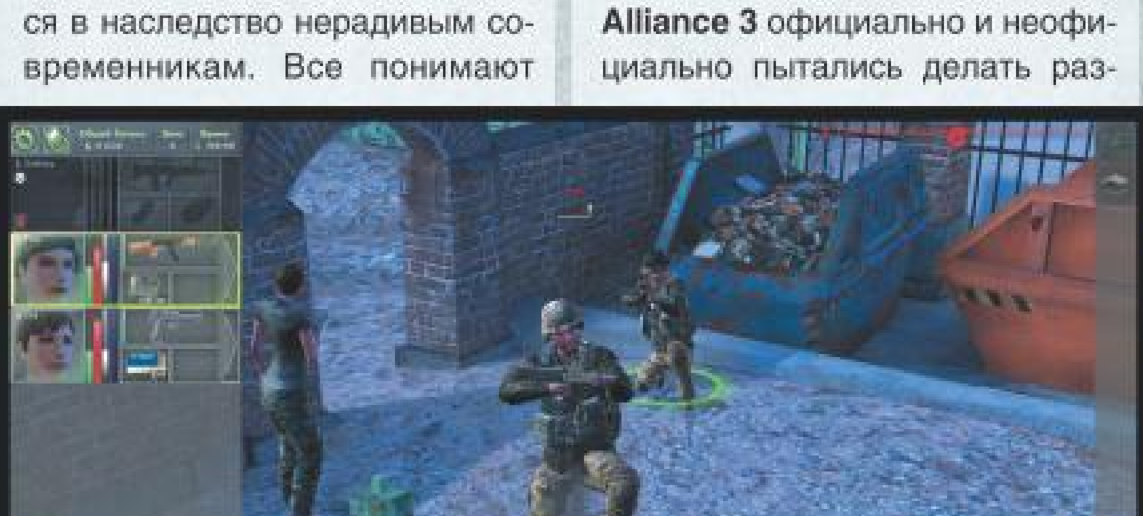
Обломки альянса

Кирилл Волошин

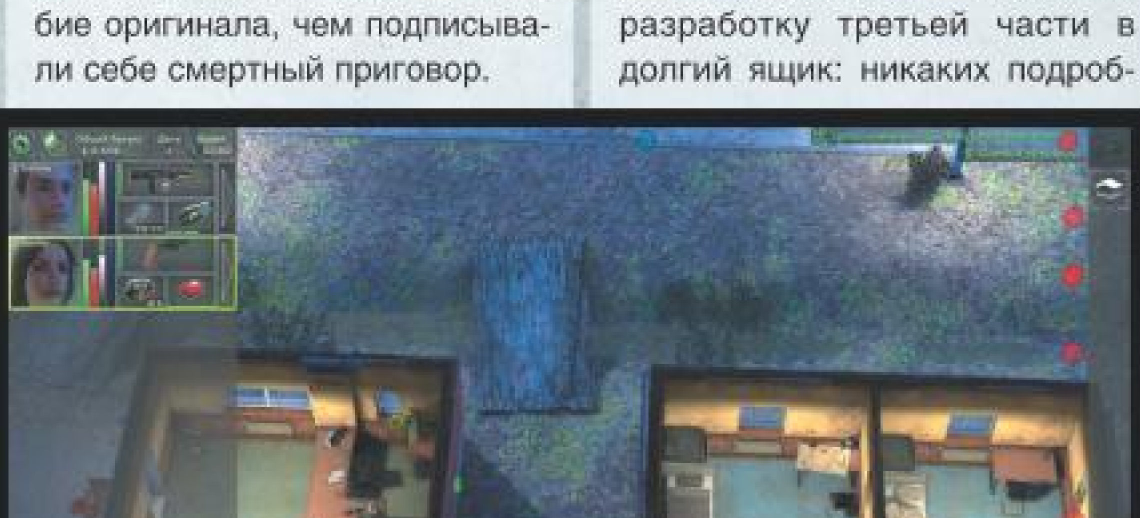
Культовая тактическая RPG **Jagged Alliance**, после того как создавшая ее студия **Sir-Tech** покинула нас, напоминает образец древнего искусства, оставшийся в наследство нерадивым современникам. Все понимают его важность и значение, но никто толком не знает, что со всем этим делать. Есть подозрение, что древние предусмотрительно прокляли свой шедевр и всех, кто к нему прикоснется. **Jagged Alliance 3** официально и неофициально пытались делать разные студии, в том числе российские, но каждый раз это заканчивалось печально: проекты отменялись и переходили из рук в руки, студии с горя закрывались либо выпускали слабое подобие оригинала, чем подписывали себе смертный приговор.

Славное прошлое

Видимо, именно поэтому немецкое издательство **bitComposer Games**, выкупившее права на бренд JA, решило — от греха подальше — отложить разработку третьей части в долгий ящик: никаких подроб-



Наемников почти вдвое меньше, чем в оригинальной игре. Конкурирующие конторы A.I.M. и M.E.R.C. объединились. Зато весь шлак отсеялся, и теперь нам действительно предлагают нанять лучших из лучших.



Со склада в аэропорту пропал вороватый Пабло, который вскрывал предназначенные нам посылки, — все заказанное теперь приходит в целости и сохранности. Скучно!

Сюжет в целом остался прежним, хотя некоторые детали и квесты пересмотрели: теперь сразу выйти на ополчение не получится, придется сначала захватить шахту и станцию.

Деньги нужны не только для найма персонала, но и для того, чтобы покупать дефицитные боеприпасы, бронежилеты и оружие. Хороший способ разжиться наличностью — продавать трофеи.

ностей о проекте до сих пор нет. Скорее всего, и не будет. Новым хозяевам проще выжать все соки из **Jagged Alliance Online**, старт которой состоится совсем скоро.

Но перед этим немцы решили разогреть публику ремейком второй части. Тут-то, казалось бы, все должно получиться. Ничего нового выдумывать не надо — нужно лишь перенести в 3D знакомую игру, чтобы современная публика при знакомстве с древним шедевром не упала в обморок. Причем сами разработчики год назад уверяли, что они так и сделают. Максимум — обещали улучшить интерфейс, перезаписать речь, добавить обучение.

Немцы известны своей обязательностью, но в данном случае сотрудники bitComposer Games проявили совсем не немецкие качества. Речь перезаписали, обучение добавили, но спустя год превью-версия **Jagged Alliance: Back in Action** похожа на оригинал примерно так же, как наш хмельной мед из уличных блинных — на немецкое пиво.

Перелет

Определенное сходство, конечно, есть. Это все та же игра про солдат удачи, которых нанимают для освобождения вымышленной страны Арулько от гнета злобной королевы Дейдраны. В нашем распоряжении глобальная карта, список доступных наемников из организации A.I.M. и ноутбук, через который мы не только общаемся с заказчиком Энрико Чивалдори, но и заключаем контракты с новыми бойцами.

Иван, Анаболик, Рысь, Тень, Фидель, Фокс, Гас, Сидней — все самые любимые и востребованные головорезы переехали сюда в целости и сохранности: с оригинальными показателями, оружием, специализацией и биографией. Кто-то более точно стреляет, кто-то лучше разбирается в механике и взрывчатке. Все получают опыт и прокачиваются.

Чтобы убить Дейдрану, нам все так же придется постепенно захватывать города, шахты, блокпосты. На глобальной карте отряд перемещается в выбранный сектор. Затем нужно постараться удержать захваченное — через какое-то время силы королевы попытаются отбить его. Для защиты в секторе можно оставить кого-то из бойцов, там же есть и ополчение, которое нужно чем-то вооружить. Хлопоты того стоят, ведь каждый захваченный объект приносит ежедневную прибыль.

В бою, как и раньше, нужно учитывать массу факторов: время на выстрел (очередью от бедра — быстрее, чем прицельно одиночными), производимый шум и дальность обзора, усталость персонажа, состояние оружия (запущенный ствол может дать осечку), боевой дух наемника. Можно специально целиться в голову, туловище и ноги, причем в каждом случае вам подскажут, каков шанс поразить цель.

Jagged Aliens

Успокоились? Кажется, все компоненты на месте. А теперь — сюрприз.

Jagged Alliance: Back in Action — это не пошаговая тактика. Здесь нет очков хода. Вся игра проходит в реальном времени, но в любой момент можно включить паузу и дать бойцу цепочку приказов. Например, заставить его пробежаться до бетонного укрытия, там сесть с оружием наизготовку, потом пройти несколько метров вправо и там уже точно выстрелить врагу в голову тремя одиночными. Или очередью. Второму можно приказать прибежать в ту же точку, чтобы охранять левый сектор. Раздали приказы, отпустили паузу, подопечные побежали исполнять.

Все вроде бы красиво и тактически выверено, прямо как в недавно обласканной нами **Frozen Synapse**. Но в Back in Action раздача приказов выглядит так гладко только на бумаге. На самом деле тут нет ряда важных функций: например, нельзя заставить бойца взять на мушку выбранный сектор. Главная же проблема заключается в том, что при такой системе все враги на карте видны изначально, вы можете спокойно снимать их издали безо всякой паузы. В оригинале, если помните, вся соль как раз была в факторе неожиданности: мы не видели, как перемещаются противники, а могли лишь угадать примерное их положение по шуму. Внезапное появление врага за спиной могло спутать все карты, оставляя надежду лишь на перехват хода.

Теперь ничего этого нет, и играть стало значительно легче. Аэропорт, город Драссен, несколько шахт и водонапорную станцию автор этой статьи взял силами практически одного наемника (Сиднея). Причем враги помогали ему как могли: они слишком поздно замечали противника, плохо слышали и плохо стреляли, не обращая внимания на то, что в двух метрах упал сраженный пулей товарищ. Более-менее серьезное сопротивление началось только в Камбрии, но и там воевать оказалось не так тяжело, как в оригинале.

Приглядевшись, можно обнаружить и другие следы упрощения. Создать с нуля собственного бойца, пройдя знаменитый психологический тест, нельзя. Передвигаться по глобальной карте на машине или вертолете нельзя, да и незачем: отряды и пешком могут быстро добраться до сектора (главное — включить перемотку времени), потеряв минимум энергии. Обучать ополчение в секторах и там же оставлять на тренировку своих бойцов нельзя. Такого показателя, как уровень доверия к вам в различных секторах, тоже нет. «Солдат удачи» мы нанимаем не на день, неделю или месяц, а сразу и навсегда. Соответственно, ни к чему ломать голову над поисками нужной суммы и учитывать запутанные отношения между членами наемнического сообщества, чтобы продлить важный контракт.

■■■

Мы искренне надеемся, что в финальной версии все будет несколько иначе: AI вправят мозги, интерфейс и камеру приведут в чувство, недоработки вытравят. В таком случае у Back in Action будут шансы понравиться хотя бы современной публике. Потому что ветераны серии это не примут уже ни в каком виде. ■

Будем ждать?

Излишне вольный ремейк культовой пошаговой тактики, который зачем-то окунули в реальное время.

Процент готовности: **90%**

ВЫХОД В СВЕТ

Жанр
Экшен
Ролевая игра
Издатель
Perfect World Entertainment
Разработчик
Runic Games
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
torchlight2game.com
Дата выхода
2012 год

Кирилл Волошин

Наш собеседник
Макс Шафер

Должность:
глава разработки Torchlight 2.

Предыдущее место работы:
в школе в старших классах работал в ресторане; закончив колледж, некоторое время занимался графическим дизайном, но быстро бросил это занятие, начав разрабатывать игры в 1991 году.

О себе:
Мммм.. Что бы такое вам сказать… Ну, например, у меня большая голова. Не в том смысле, что я очень умный, а в том, что просто башка огромная. Мне даже кепку носить неудобно!

В большой семье Diablo-клонов **Torchlight** — настоящий любимчик. Мало того, что одними из лидеров **Runic Games** являются братья Макс и Эрик Шаферы, когда-то создававшие дилогию Diablo, а потом трудившиеся в **Flagship Studios** над **Hellgate: London**. Третьим главным человеком в компании является Тревос Балдри, который до этого придумал юмористическую RPG **Fate**. Именно оттуда в Torchlight переехали домашние питомцы, рыбалка, мультяшная графика, уморительные персонажи и прочие ироничные детали, придающие типичной Diablo-мясорубке свежие комедийные нотки.

На свежий воздух

Единственное, чего игре по-настоящему не хватало, — это мультиплеера. Исчерпывающей компенсацией должна была стать MMORPG в мире Torchlight, которую авторы собирались сделать после выхода дебютной игры. Но увидев, с каким энтузиазмом публика приняла их скоморошное Diablo, лидеры Runic Games решили отложить эти планы и взялись за полноценный сиквел. Вот только закончить его они никак не могут: дата выхода **Torchlight 2** переносилась несколько раз, хотя год назад Макс Шафер уверял, что игра вне всяких сомнений выйдет осенью 2011-го. «Когда мы осознали весь масштаб запланированных изменений, то несколько опешили», — признается глава разработки.

Начать с того, что Runic Games вслед за авторами **Diablo 3** и **Dungeon Siege 3** решили изменить подход к сюжету и даже пригласили профессионального сценариста. Новая история разворачивается в сумасшедшем стимпанковском мире и продолжает события оригинала. В первой части мы победили демона Ордрака, но потом кто-то украл эссенцию его силы, чтобы использовать в своих злодейских целях. Пытаясь устранить новую угрозу, мы будем путешествовать по миру, а в финале спустимся в глубины, «куда нога смертного не ступала уже тысячи лет».

Для нас в данном случае важнее не сама фабула, а наличие в ней слов «путешествуем по миру». Это значит, что действие игры уже не ограничивается одним городом и подземельем под ним. В Torchlight 2 будет сразу три крупных мегаполиса и много заброшенных руин. Главное, что теперь мы выйдем на открытый воздух и нас ждут приключения в степях и на равнинах, в пустынях и на заснежен-

Пока авторы сосредоточены на PC-версии, но не исключают и возможности портирования игры на Xbox 360.

В сиквеле игроков ждут еще более крупные и опасные боссы.

НАЗЛО DIABLO

Классы персонажей в Torchlight 2

Инженер

Инженеры — это гномы, закованные в уникальную паровую броню, которая была создана в имперской Академии. Особую силу их ударам в ближнем бою придает энергия таинственного минерала Эмбера (вокруг нее был закручен сюжет первой части). Сгустками этой энергии инженеры могут забрасывать врагов как гранатами. Кроме того, они умеют буквально на коленке собирать различные механизмы — например, роботов, помогающих в сражении.

Волшебница

Именно при помощи волшебниц Империя колонизировала континент Вилдеран. Без них не обходится ни одна армия. Как и инженеры, они используют энергию Эмбера. Изучая ее свойства и экспериментируя, волшебницы умеют телепортировать и себя, и врагов на короткие расстояния (причем для последних это заканчивается мучительной гибелью). Кроме того, чародейки могут поливать врагов огнем, льдом и молниями.

Кочевник

Кочевники появились на свет в результате смешения разных культур и рас. Они путешествуют по миру в поисках тайных знаний и приключений. Их девиз — «чем рискованнее, тем лучше». В своих путешествиях кочевники не брезговали даже торговать и сотрудничать с гоблинами и прочими монстрами. Они быстрые, мастерски управляются с бумерангами, винтовками и пистолетами. Ну и магией не прочь побаловаться.

Берсерк

Берсерки происходят из диких северных племен, постоянно сражающихся друг с другом. В битве они часто выпускают на волю свой гнев и превращаются в необузданных диких животных. Поклоняясь северным богам, берсерки могут не только забивать врагов до смерти в рукопашном бою, но и использовать силу тотемов, чтобы призывать себе на помощь огненное дыхание дракона или стаи призрачных волков.

ных полях, под дождем и под палящим солнцем.

Исследование мира в таких условиях — это уже не пустые слова для пресс-релиза. Путешествуя, вы можете стать свидетелем какого-нибудь случайного события и получить дополнительный квест, за который дают неплохую награду. Например, у вас на глазах бандиты нападают на караван, и вы вольны либо пробежать мимо, либо помочь торговцам.

Diablo–клоун

Впрочем, какой-то особой нелинейности и моральных дилемм, которые сегодня принято добавлять в каждую вторую RPG, от Torchlight 2 ждать не стоит. «Да, здесь будет много побочных квестов, которые вы сможете выполнять, чтобы подкачать персонажа, но сам сюжет останется линейным. Что же касается морального выбора, то мы считаем, что здесь важно не переборщить — иначе легко впасть в беллетристику. Нечего скрывать, у нас вы по-прежнему будете чувствовать себя настоящим рыцарем без страха и упрека», — говорит Макс Шафер.

Да и какие дилеммы могут быть в игре, где вы получаете квесты от прямоходящей лошади, отправляете любимую собаку в город «по магазинам» и ходите на рыбалку, чтобы поймать какой-нибудь артефакт или покормить питомца?

«В этом жанре, и даже в такой мрачной игре, как Diablo, изначально таится большой комедийный потенциал. Вы только представьте: мы посылаем героя через полмира, чтобы найти какую-то кольчугу, скрытую под скалой в дикой местности. Люди здесь живут в буквальном смысле в паре метров от орд демонов, которые, в свою очередь, просто болтаются рядом и не нападают на вас. Так почему бы не добавить сюда рыбалку и домашних животных, чтобы расслабиться и весело провести время?» — подмигивает нам человек, работавший когда-то над обеими частями Diablo.

Шипастый ошейник

«Не стоит все же забывать, что главное здесь — убивать монстров, качаться и собирать трофеи», — напоминает Макс.

Ролевая система существенно изменится. Во-первых, обновится набор героических классов. Всего их будет четыре — берсерк, маг, инженер и кочевник. Подробнее о классах и их умениях вы можете прочесть в нашей врезке по соседству, а тут мы лишь скажем, что классы представляют традиционные архетипы (воин, маг, стрелок и чародей, призывающий монстров-помощников), но чередуют привычные атаки холодным оружием и магией с использованием всевозможной стимпанковской утвари вроде пищалей и паровых роботов.

Во-вторых, появятся новые домашние питомцы, помогающие в бою. «Выбор животных станет богаче, причем появятся даже летающие питомцы. Они по-прежнему будут сражаться на вашей стороне и носить ненужный скарб в город на продажу. Но теперь животные еще и научатся обезвреживать ловушки. Учитывая, что с выходом на поверхность таких неприятных сюрпризов будет в разы больше, это очень полезное качество. Кроме того, вы сможете надевать на зверей ошейники, улучшающие характеристики», — рассказывает наш собеседник.

Дополнят авторы и систему крафтинга. Теперь, в частности, можно прокачивать некоторые виды волшебного оружия: по мере использования они будут получать новые полезные свойства.

Идею с выпуском полноценной MMO в мире Torchlight авторы не оставили, а скорее отложили до лучших времен.

«Точная дата выхода? Как только мы закончим полировать и тестировать игру», — улыбается Макс Шафер.

Плечом к плечу

Но самая важная перемена — это, конечно, появление долгожданного мультиплеера. Никаких оригинальных режимов и карт авторы придумывать не стали — они просто разрешили проходить сюжет не только в сингле, но и в компании других игроков. «Вы можете играть как в одиночном режиме, так и по локальной сети, и в интернете, свободно переключаясь между сессиями и сохраняя все данные героя. Мы не заставляем вас сотрудничать с другими игроками: даже оказавшись на одном сервере, можно продолжать играть в одиночестве, а тех, кто слишком докучает, поставить в игнор. Но в большой и дружной компании будет легче победить некоторых боссов, чтобы получить за это солидную награду», — поясняет Макс.

Одновременно Torchlight 2 смогут проходить до шести человек. Сражения между ними не запрещены, но, когда вокруг снуют особенно злобные монстры, убивать друг друга глупо. А чтобы напарники не передрались из-за того, кому достанутся легендарные башмаки, снятые с очередного босса, все трофеи будут генерироваться отдельно для каждого игрока. К слову, в совместной игре выход с сервера отбросит всю партию к ближайшему городу, а вот в сингле такого древнего хардкора больше не будет: помимо городских порталов, обещана система чекпойнтов, а при выходе из игры прогресс сохранится автоматически и именно в том месте, где вы находитесь.

Трудный жанр

В свое время в нашем интервью глава **Larian Studios** Свен Винке, ответственный за серию **Divinity**, здорово сказал про Diablo-клоны: «Сделать экшен-RPG в духе Diablo — это, наверное, самое неблагодарное занятие для разработчика. В конечном итоге все они похожи — создать что-то выдающееся невероятно сложно. Здесь требуется ювелирная точность».

С этим согласен и Макс Шафер. «Чтобы такая игра получилась классной, должно сойтись множество факторов. Яркие герои, продуманная система прокачки, сочный звук, интересные уровни, а самое главное — отклик, который получает игрок, когда он буквально кожей ощущает, как его персонаж становится все сильнее и сильнее. Если хоть что-то из этого списка не работает, считайте, что все труды — псу под хвост. Это очень беспощадный жанр, не прощающий ошибок», — говорит в интервью «Игромании» бывший ведущий дизайнер Diablo.

«Так вот, в Torchlight 2 таких факторов стало еще больше, — продолжает Макс. — Именно поэтому мы и взяли дополнительное время, чтобы хорошенько отполировать и приладить друг к другу все механизмы внутри игры, только так может получиться действительно стоящая экшен-RPG».

■■■

Torchlight изначально казался этакой салонной шуткой на тему Diablo от людей, слишком долго делавших это самое Diablo и уставших от ее серьезности. Но в сиквеле он превращается в основательный, масштабный и проработанный проект, который (чем черт не шутит) может даже бросить вызов Diablo 3. Выделяя себе все больше и больше времени на разработку, Runic Games словно специально хотят столкнуть Torchlight 2 с новым детищем своих бывших коллег. И кое-какие аргументы в назревающем противостоянии у них точно найдутся: если не удастся победить D3 в открытом бою, можно попытаться загрызть его домашними питомцами или заманить в ловушку на рыбалке. ■

Инвентарь питомца теперь будет открываться одновременно с геройским рюкзаком.

Будем ждать?

Юмористический клон Diablo набирает мощь, чтобы столкнуться со своим знаменитым родственником лицом к лицу. Просторные локации, монстры-помощники, мультиплеер — и все это с непременной возможностью пойти половить рыбку в перерывах между битвами с демонами.

Процент готовности: 70

Д.№
Оп.№
Ф.№

«Игромания»
подводит итоги
2011 года

ДЕЛО № 2011

ТОМ № 2011

БАРАБАННЫЕ ПАЛОЧКИ

Вспоминать прошедший год, готовя итоговый материал, не так просто. В комедии «На Дерибасовской хорошая погода» в одной из сцен герой Андрея Мягкова долго гоняет по тарелке неожиданно скользкий и шустрый маринованный опенок — тут чувствуешь себя примерно так же. Вдруг оказывается, что многое забылось, где-то сменились приоритеты, а наиболее крупные и громкие игры затмили в памяти более мелкие, но не менее важные.

И тем не менее «Игромания» снова собирается это сделать. Усадить членов редакции за стол переговоров и заставить выбрать лучших из лучших. Ну и, конечно, приглашает с собой своих читателей. Не забывайте, что «Итоги года» — это не просто некая финальная черта, но еще и повод вспомнить, все ли значимые игры вы прошли в прошедшем году, не стоит ли к чему-то вернуться, а возможно, даже взглянуть на какие-то игры по-новому.

Тем более что выбирать есть из чего — в плане этого номера первоначально было обозначено: «Итоги 2011, 20 ПОЛОС», а получилось и того больше.

На 29 листах

Составители:

Ф. № Алексей Макаренков
Алексей Моисеев
Александр Трифонов
Оп. № Илья Янович
Кирилл Волошин
Максим Еремеев
Д.№ Ольга Анциферова
Сергей Колокольников

Хранить постоянно

ОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛО

ДЕЛО № 1

	Издатель
Ф. №	Valve Software
	Разработчик
Оп. №	Valve Software
Д.№	
	Платформы
	PC, Xbox 360, PS3

PORTAL 2

Сказать, что на Portal 2 возлагались серьезные надежды, — значит преступно преуменьшить тот ажиотаж, который творился в интернете в преддверии релиза игры. Всем было интересно, как же именно разработчики разовьют идеи, вброшенные в первой части (которую, в принципе, можно считать своеобразным «пилотным» проектом). Ну и, конечно, многочисленные фанаты не могли дождаться новой встречи с маниакальным искусственным интеллектом Гладос. Слишком хорошо она запомнилась по предыдущей игре, слишком много было в ней мрачной харизмы.

Поэтому лучше всего шок от встречи с финальной версией Portal 2, пожалуй, можно описать, просто припомнив, что в сиквеле Гладос — еще далеко не самый интересный персонаж. Большую часть игры ее затмевали два «новичка», один из которых тоже был искусственным интеллектом, а другой — и вовсе давно истлевшим трупом, который общался с игроками при помощи предусмотрительно записанных (и уморительно смешных) аудиосообщений. В Valve, как всегда, с особенным вниманием отнеслись к сюжетной составляющей и отдельно позаботились о том, чтобы не только реплики персонажей были хорошо написаны, но и сами эти персонажи звучали максимально естественно и убедительно. Именно поэтому, скажем, на роль ИИ Уитли, который сопровождает вас всю игру, чтобы примерно на середине превратиться в нового главного злодея, был приглашен британский комик Стивен Мерчант, известный в первую очередь как превосходный импровизатор. Жаль, правда, что в русской версии все усилия авторов по доброй традиции ушли в песок.

Portal 2 продвинулась не только в части сюжета, но и геймплейно. Вдобавок к уже привычным порталам разработчики добавили в игру несколько абсолютно новых механик, которые объединяло одно важное свойство — все они были безумно интересными и отлично вписывались в мир игры. Будь то лазеры, катапульты или разноцветные гели, меняющие физические свойства окрашенных ими объектов, каждый новый инструмент принимался и осваивался с неослабевающим восторгом.

Но главная инновация Portal 2 крылась еще глубже — в мультиплеере. Признаемся, поначалу сама идея многопользовательской головоломки казалась немного… странноватой. Тем более что история уже знала неудачные попытки создать проект в этом жанре (возможно, вам что-то говорит название Uru: Ages Beyond Myst). Тем не менее разработчикам Portal 2, в фирменном стиле Valve, удалось преуспеть там, где другие потерпели неудачу. Мультиплеер оказался упоительно захватывающим, а постоянное взаимодействие между двумя игроками добавило в игру новое измерение. Не случайно именно после релиза Portal 2 руководитель Valve Гейб Ньюэлл публично заявил, что его компания больше не будет создавать чисто однопользовательских проектов.

Portal 2 — это еще и путешествие в прошлое корпорации Aperture Science. Оказывается, те лаборатории, что мы видели в оригинале, лишь верхушка гигантского айсберга.

В какой-то момент комнаты начинают перестраиваться прямо у вас на глазах.

ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМКИ ≣ ГОЛОВОЛОМ

ДЕЛО № 2

SpaceChem

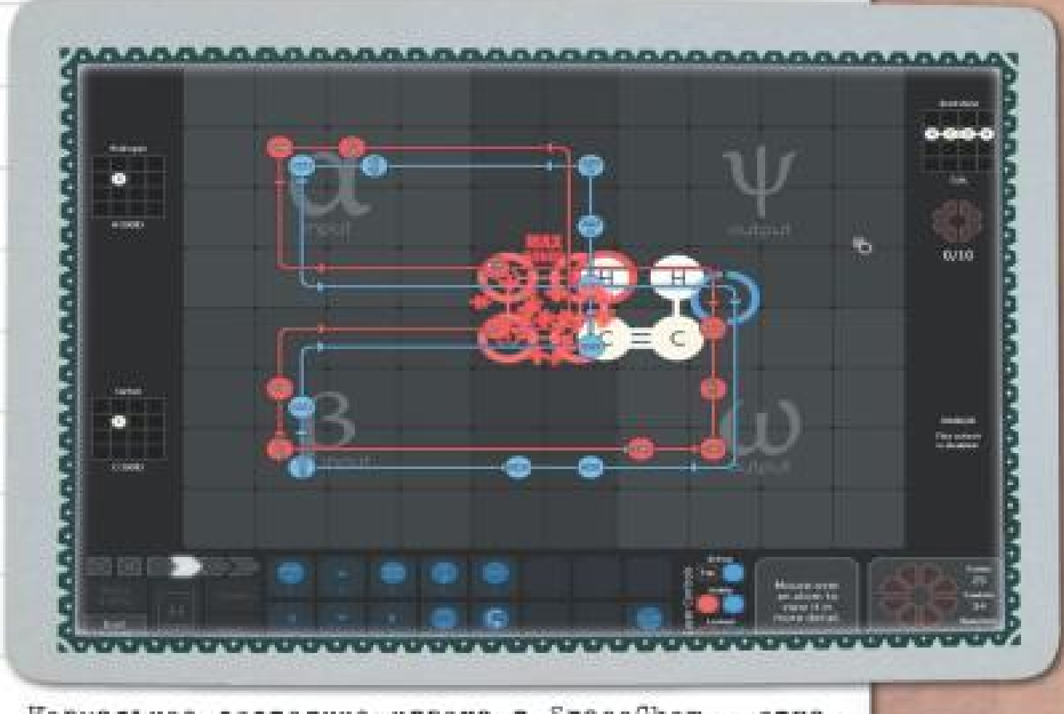
Издатель
Ф. № Zachtronics Industries
Оп. № Разработчик
Zachtronics Industries
Д.№
Платформы
PC, iOS

Головоломки не совсем тот жанр, в котором ждешь настоящих инноваций. Общий принцип, как правило, прост: разберись, как все работает, подбери правильное решение, повторяй до финала. SpaceChem — совсем не такая.

Необычна даже сама тема игры, потому что это, как ни странно, пазл про нанотехнологии и химию. Но не ту, которая снилась вам в страшных снах с седьмого по одиннадцатый класс. В SpaceChem химия — увлекательнейший предмет. Здесь вы программируете две автоматические каретки, которые затем при помощи вашей программы собирают из разрозненных атомов молекулы различных полезных веществ — от ацетилена до тетрахлорида силикона.

Но главное даже не это. Гораздо важнее то, что каждое решение вы не угадываете, как обычно, а создаете самостоятельно. Практически любой уровень в SpaceChem можно решить множеством способов, и каждый игрок найдет какой-то свой, личный способ добиться результата.

Кстати, если покопаться в биографии создателя Space-Chem Закари Барта, можно обнаружить, что заявку на величие он сделал уже давно. Помимо примерно двадцати «игр для инженеров», объединенных с последним проектом Барта концепцией «креативной головоломки», неутомимый американец выпустил также небольшой командный сендбокс под названием Infiniminer. Это название, возможно, покажется знакомым тем, кто, подобно автору этой заметки, никак не может порвать с пагубной тягой к Minecraft. Это не дежавю и не ложная память — сам Маркус Перссон пару лет назад признался у себя в блоге, что Infiniminer вдохновил его продолжать работу над игрой, которую он к тому моменту практически похоронил. Так что соседство двух индигениев в этом материале кажется нам очень значимым.



Нормальное состояние игрока в SpaceChem — отчаяние. Чем дальше в лес, тем четче ощущение, что уж вот эту-то головоломку решить просто невозможно. Зато какое блаженство испытываешь потом.

ДЕЛО № 3

Catherine

Издатель
Ф. № Atlus
Разработчик
Оп. № Atlus
Д.№
Платформы
Xbox 360, PS3

Когда Catherine только анонсировали, радовались исключительно японцы. Все остальные тыкали в ЭТО пальцами и ухахатывались. Игра, которая в одну секунду выглядит как анимешный порноквест, а в другую — как плод воображения пациента японской психиатрической клиники, просто не могла вызывать каких-то других эмоций. Ну разве что все сходились во мнении, что вынесенная в заголовок Катерина чертовски привлекательна.

Хихикать перестали, когда игра вышла. На деле она оказалась не только прекрасной и оригинальной головоломкой, но отличной молодежной комедией. Catherine делилась на две фазы: днем Винсент, главный герой, пытался выкрутиться из нелепого любовного треугольника, а ночью — мучился кошмарами и параллельно рос над собой.

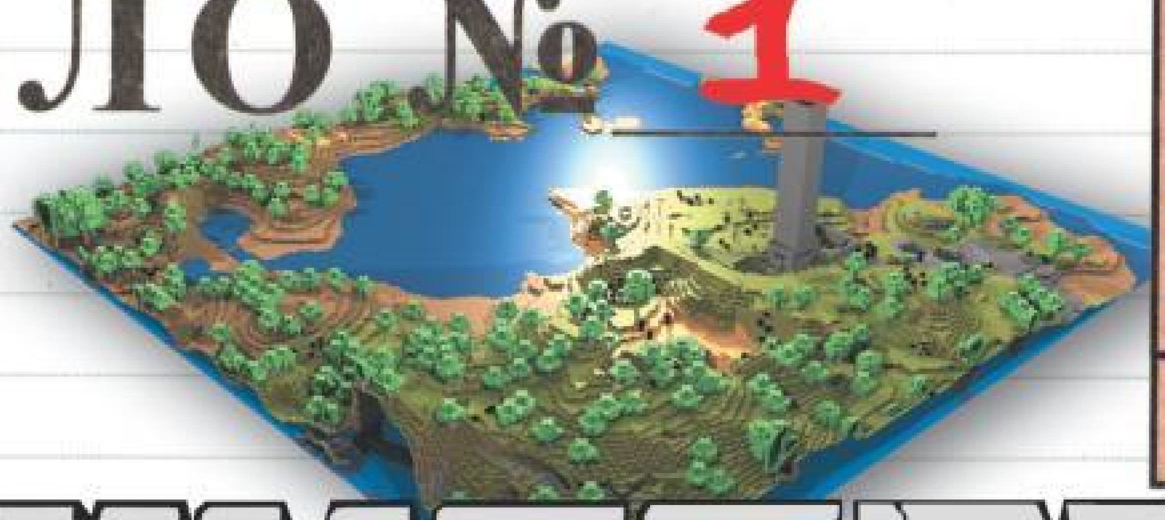
«Кошмарная» часть представляла собой головоломку, в ходе решения которой Винсенту приходилось карабкаться на стену из кубов. Главной проблемой был недостаток места, из-за чего приходилось вертеться как белка в колесе, чтобы проложить себе путь на вершину, — использовать разные свойства блоков, выстраивать витиеватые дорожки, умело обрушать отвесные стены и вообще всячески шевелить мозгами, чтобы не улететь в пропасть («пол» конструкции регулярно обваливался). А когда вы вроде бы осваивались, на сцену выходил какой-нибудь босс, олицетворяющий тайные страхи Винса, или появлялся новый тип кубов, отчего приходилось снова заводить мозги, так как старые приемы переставали работать.

Если бы игра состояла только из этой — головоломной — части, вряд ли бы она вошла в наш ежегодный топ. Однако разработчики заставили игроков не только шевелить извилинами, но и рассказали действительно отличную мистическую историю. Заслуженное третье место и всяческие рекомендации всем тем, кто ищет чего-то необычного.

Винсент, конечно, баран, но благодаря вашим действиям может стать вожаком стада.

инди инди инди инди инди инди инди инди инди инди

ДЕЛО № 1



Издатель
Ф. № Mojang
Разработчик
Оп. № Mojang
Д.№
Платформы
PC, iOS

MINECRAFT

Начав работать над этим номером, мы собрались было дополнить рецензию на Minecraft врезкой с самыми интересными работами наших читателей. Но быстро поняли, что гораздо органичнее они будут смотреться здесь. Потому что зачем многословно объяснять, почему именно Minecraft стала главной инди-игрой 2012 года, если можно просто показать.

Ar. Ghost II

Barbossa2009

CellarDoor

HeroOI2

Родиоша

STARSEC

ди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди ≣ инди≣

ДЕЛО № 2

	Издатель
Ф. №	Freebird Games
	Разработчик
Оп. №	Freebird Games
Д.№	
	Платформа PC

Девиз Freebird Games, создателей To the Moon, гласит «Одно атмосферное приключение за другим». Меж тем не удивляйтесь, если не слышали прежде ни об одном проекте Freebird. По печальному недосмотру мироздания те продаются в основном непосредственно через сайт разработчика или специфические инди-отстойники вроде Desura. Печально это потому, что приключения получаются действительно как минимум неплохими. Ну а непосредственно To the Moon — и вовсе самый настоящий феномен.

Главное, что удивляет, — это непринужденность, с которой авторы игры кладут на лопатки практически всех игровых сценаристов, вместе взятых, и создают собственную неповторимую атмосферу. To the Moon, даже прищурившись, не назовешь длинной, — но те несколько часов, что вы за ней проведете, запомнятся надолго.

Это предельный неформат во всех отношениях. Вместо стереотипной истории о спейсмаринах и вселенском зле Freebird предлагают простой, но отлично выписанный сюжет, полный столь же великолепно сочиненных диалогов и персонажей. Когда герои To the Moon открывают рты, не хочется, как часто бывает, заткнуть уши. Наоборот — каждое слово ловишь, над каждой шуткой смеешься, о персонажах заботишься чуть ли не как о любимых родственниках. Сценарий настолько насыщенный, что довольно схематичный геймплей воспринимается не как недостаток, а как органичное дизайнерское решение: с одной стороны, вас не отвлекают от главного, а с другой — все же не совсем бросают на произвол судьбы.

Короче говоря, такого праздника у любителей сюжетно-ориентированных игр не было уже очень давно. Страшно даже произносить такое, но ни BioWare, ни другим монстрам рока в этом году нечего предъявить в этом смысле авторам To the Moon. Крыть нечем, игра окончена, в городе новый шериф.

Если вы еще не играли в To the Moon и смотрите на этот скриншот, то мы, пожалуй, знаем, что вы думаете. Поверьте — все одновременно проще и сложнее. И уж точно значительно интереснее.

ДЕЛО № 3

	Издатель
Ф. №	Эдмунд Макмиллан
	Разработчик
Оп. №	Эдмунд Макмиллан
Д.№	
	Платформа PC

Интересный факт: The Binding of Isaac в этом материале могло и не быть. На третьем месте в инди-топе стояла совершенно другая игра, не имевшая к инди никакого отношения, но опрометчиво поставленная именно на эту позицию. Ошибку мы осознали буквально в последний момент, когда уже готовились сдавать номер. К счастью, когда третья позиция освободилась, нам не пришлось ни секунды раздумывать над тем, что именно использовать в качестве замены.

В The Binding of Isaac невооруженным глазом видна рука создателя Super Meat Boy. Рисунок — одновременно симпатичный и немножечко противный, все персонажи (включая монстров) ужасно страдают, а сложность — зашкаливает (да еще и повышается автоматически с каждым новым прохождением). Но если SMB был вполне традиционным платформером — пусть и с экстремально короткими уровнями, то The Binding of Isaac — это уже помесь «рогалика» с Geometry Wars. Уровни генерируются случайным образом из заранее созданного набора комнат, на каждом шагу попадается лут странного вида и не менее странных свойств, а собственно геймплей состоит из уничтожения отрядов все более и более отвратительных монстров.

Но Эдмунд не просто смешал жанры — он еще и добавил в игру своего ненаглядного хардкора, поэтому, умерев, начинаешь игру с самого начала, а свойства многих предметов не известны, пока вы не попытаетесь применить находку. Тот же может как помочь, так и навредить. Или вот еще один забавный факт: в The Binding of Isaac есть играбельный персонаж, которому тупо не везет. Это не фигура речи — все вполне буквально: ему выпадает значительно меньше положительных бонусов и значительно больше отрицательных. В общем, мы даже рады, что удалось хотя бы в последний момент втиснуть «Исаака» в номер. Тем более что игра, занимавшая его законное место прежде, тоже все еще с нами (кстати, угадаете, какая?).

Фраза «и какашки смыть не забудь» в контексте The Binding of Isaac приобретает абсолютно новый смысл — под кучками помета, которые можно расстрелять, иногда бывают спрятаны бонусы.

ОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНК

ДЕЛО № 1

Издатель
Ф. № Sony
Разработчик
Оп. № Evolution Studios
Д.№
Платформа
PS3

Серии **MotorStorm** всегда не хватало прорывной игры, которая превратила бы ее из просто «хорошей» в «великолепную». И вот спустя четыре года с момента выхода оригинала такая игра наконец появилась. Как ни странно, в ней практически отсутствует главная отличительная особенность гонок от **Evolution Studios** — грязь.

Действие **MotorStorm: Apocalypse** перенеслось из пустынь и тропических лесов в погибающий от природной катастрофы город, где кучка сумасшедших фриков решила помереть «с музыкой» и устроила автогонки на выживание прямо во время землетрясения. Да, в MotorStorm теперь есть сюжет, который подается в виде комиксов и неплохо нагнетает атмосферу, хоть как-то оправдывая происходящее на экране. А оно и впрямь напоминает настоящий апокалипсис: рушатся небоскребы и мосты, взлетают на воздух бензоколонки, земля уходит у гонщиков прямо из-под колес, а бампер то и дело норовит подцепить спятившего от ужаса пешехода. И все это не по заказу игрока, как в **Split/Second**, а по воле безжалостной стихии, перед которой равны все участники заезда.

Несмотря на то, что разрушение треков происходит по одному и тому же сценарию, играть интересно не только в первый раз. Во-первых, потому что у трасс есть несколько развилок, на каждой из которой нас поджидает еще больше сюрпризов в виде падающего самолета или преграждающего путь торнадо. А во-вторых — серьезные разрушения происходят лишь в одном из трех этапов карьеры, когда мы играем за гонщика-профи. При игре за новичка стихия только начинает разыгрываться, и в городе все еще более-менее спокойно, а на уровне сложности «Ветеран» мегаполис уже полностью лежит в руинах. Таким образом, благодаря сюжету, который связывает все три кампании воедино, одни и те же трассы предстают в разных погодных условиях.

В боекомплекте Apocalypse имеется внушительный арсенал различных средств передвижения, от юрких мотоциклов до неповоротливых грузовиков. Появилось и несколько новых: спорткары, спортбайки, масл-кары, чопперы и хот-хэтчи. Правда, на этот раз выбирать транспорт самому в режиме фестиваля нельзя, приходится гонять на том, что предлагается по сюжету. Хотя «приходится» — неверное слово. Играть в Apocalypse — одно удовольствие за рулем любого автомобиля. Даже когда на экране ничего не падает нам на голову и не норовит кинуться под колеса: у нас все еще остаются неглупые противники.

Apocalypse — замечательный пример того, как должна выглядеть и играться современная аркадная гонка. Она держит в напряжении каждую секунду, оставаясь при этом очень приятной, веселой и удобной в управлении. Именно поэтому она и занимает в нашем топе почетное первое место. И если вдруг апокалипсис в 2012 году все же случится, вы знаете, как и на чем спасаться.

Город в Apocalypse похож на смесь Лос-Анджелеса с Сан-Франциско.

Разогревшийся от ускорения двигатель теперь можно охлаждать быстрее прямо во время затяжного полета с крыши падающего небоскреба: достаточно просто отпустить кнопку газа.

НКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ ≣ ГОНКИ

ДЕЛО № 2

	Издатель
Ф. №	Ubisoft
	Разработчик
Оп. №	Ubisoft Reflections
Д.№	
	Платформы
	PC, Xbox 360, PS3

В этом году линейка гоночных экшенов пополнилась новой частью **Driver**, которую студия Ubisoft Reflections практически сделала с нуля после сомнительной **Parallel Lines**. **Driver: San Francisco** возвращает игру к корням: вместо очередного клона **GTA** с кривым управлением перед нами предстает динамичный боевик со зрелищными погонями и неповторимым духом автомобильной Америки.

Из игры предусмотрительно убрали все пешие миссии и скучные перестрелки — ничто не должно отвлекать нас от дороги. В распоряжении игрока — километры залитых солнцем калифорнийских холмов и более 120 лицензированных автомобилей, от не слишком уместных на американских фривеях Abarth и Aston Martin Cygnet до свирепых хромированных монстров вроде Ford Mustang, Chevrolet Corvette и, конечно же, ярко-желтого символа серии Dodge Challenger 1970.

Именно на нем в начале игры и разбивается в аварии главный герой Джон Таннер. Но, даже впав в кому, он продолжает наводить порядок в родном Сан-Франциско, научившись вселяться в тела других водителей города. Откровенно бредовый сюжет — это, по сути, всего лишь предлог, чтобы показать нам огромные возможности игры. На ходу перемещаясь из одной машины в другую, можно смело идти на смертельные тараны, выполнять сумасшедшие трюки и ввязываться в киношные погони по встречной полосе, не боясь быть размазанным об асфальт.

И пусть без этой механики Driver: San Francisco был бы довольно заурядным боевиком, с ней динамика игры взвинчивается до запредельных оборотов. Такого сумасшедшего геймплея мы не видели в гонках уже давно. За возможность пустить наперерез сопернику фуру и безнаказанно скрыться от копов на их же машине — заслуженное серебро.

В некоторых миссиях нужно напугать пассажира до смерти, развив огромную скорость.

ДЕЛО № 3

	Издатель
Ф. №	Codemasters
	Разработчик
Оп. №	Codemasters Birmingham
Д.№	
	Платформы
	PC, Xbox 360, PS3, 3DS

Ну а бронзу в гоночной номинации в этом году мы решили отдать нишевому проекту — **F1 2011**. Фанаты «королевских гонок» наконец-то получили первую в этом поколении достойную интерактивную версию любимого спорта. По сути, это та игра, которую мы ждали от **Codemasters** еще год назад. Но хоть **F1 2010** и радовала поклонников «Формулы», изголодавшихся по реву виртуальных моторов (последняя на тот момент официальная часть серии вышла аж в 2007 году), — все же получилась несколько сыроватой.

В F1 2011 разработчики полностью переделали физическую модель болидов, которые теперь ведут себя гораздо реалистичнее и чутко реагируют на малейшее движение стика, при этом не срываясь поминутно в неуправляемый занос, как раньше. Следуя реальным формульным тенденциям, в игру также добавили две дебютировавшие в этом году системы — KERS и DRS. Первая действует как обычный буст, вторая добавляет ускорения во время обгона на прямых участках. Еще одной приятной новинкой стал появляющийся на длинных этапах пейс-кар (машина безопасности), незаслуженно забытый в предыдущих частях.

Конечно, даже несмотря на все это, F1 2011 далековато до полной аутентичности. Но она, как никакая другая из представленных в этом году гоночных игр, заслуживает звания «симулятора». Здесь некогда любоваться автомобилями или фотографировать их, все внимание сфокусировано непосредственно на вождении, разучивании поворотов и прохождении шикан. Добавьте сюда занимающие до часа реального времени свободные заезды и возможность прохождения карьеры совместно с другом в любимой команде — и формула счастья для фаната F1 готова.

Динамично меняющиеся погодные условия добавляют в F1 2011 стратегический элемент. Надо планировать пит-стопы и аккуратно подбирать тип резины.

квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты ≣ квесты

ДЕЛО № 1

Издатель
Ф. № Wadjet Eye Games
Оп. № Разработчик
Джошуа Нюрнбергер
Д.№
Платформа
PC

Минувший год радостным для квестов никак не назовешь. Наоборот, он показал, в каком глубоком кризисе пребывает некогда популярный жанр. Приличных релизов — раз-два и обчелся, многие анонсированные проекты либо замораживаются, либо переносятся на неопределенное время. А игры **Telltale Games** по мотивам «Назад в будущее» и «Парка юрского периода» оказались скорее играми от фанатов и для фанатов, чем полноценными, интересными квестами. Зато казуалки в жанре «поиск предметов» продолжают плодиться как кролики.

В такой ситуации порой ничего не остается, как переигрывать (или открывать для себя, если еще не успели) классические «золотые» квесты от **Sierra** и **LucasArts** да вздыхать, как же раньше все было круто и интересно.

И вообще, как и в кино, кризис идей заставляет пристальнее всматриваться в прошлое. Кто-то, как издательство **Anuman Interactive**, купившее с потрохами студию **Microïds**, принялся стахановскими темпами портировать старые хиты на мобильные платформы. А независимые разработчики, которые в принципе всегда этим занимались, с особым рвением взялись за выпуск квестов, стилизованных «под старину».

Gemini Rue — как раз из таких инди-приветов прошлому. Но мы отдаем ему первое место не только за то, что своей древней графикой, старорежимным интерфейсом и двухмерными персонажами этот квест очень удачно играет на нашей ностальгии (хотя, надо признаться, что и за это тоже). Обычному американскому студенту Джошуа Нюрнбергеру при поддержке маленького издательства **Wadjet Eye Games** удалось не создать даже, а снять полноценный психологический триллер в духе «Бегущего по лезвию бритвы». Как и Ридли Скот, Джошуа смешал нуар и киберпанк, поместив типичного детективного героя — мрачного копа с недельной щетиной и сложной биографией — в неуютный мир будущего. Потом он добавил сюда сто литров дождя, тоскующий саксофон и облако сигаретного дыма… в итоге мы получили уж точно самый эмоциональный и душевный квест года.

Gemini Rue куда современнее и изобретательнее, чем большинство собратьев по жанру, потому что автор игры не побоялся экспериментировать с форматом. Помимо традиционных упражнений с поиском информации в базах данных и сбором предметов, тут есть и экшен-вставки, и стелс. Причем во время стрельбы можно даже переключаться между целями и задерживать дыхание, чтобы залепить пулю точно между глаз и сэкономить дефицитные патроны.

Радует и непривычная для квестов реалистичность окружения — можно подтянуть ящик, чтобы забраться на него, присесть и пролезть в узкое окно, выбить дверь ногой, отстрелить замок или попросить другого персонажа помочь вышибить ее. А еще действие постоянно переключается между двумя героями, предлагая очень разнообразные задачи: пока один занимается расследованием на темных улицах, другой пытается сбежать из заключения.

Получился очень разнообразный, увлекательный и истинно киношный триллер, пример с которого должны брать и большие студии, — именно в таком нетривиальном подходе и смелых экспериментах и кроется ключ к возрождению жанра.

Мода на укрытия не обошла стороной даже инди-квесты.

Под таким свинцовым небом игра быстро приобретает нужное настроение.

ЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТЫ ≣ КВЕСТ

ДЕЛО № 2

	Издатель
Ф. №	Focus Home Interactive
Оп. №	Разработчик
	Pendulo Studios
Д.№	
	Платформа
	PC

Как это ни банально звучит, но испанская **Pendulo Studios** — один из тех столпов, на которых еще держится классический квест. Их солнечная и несколько хулиганская **Runaway** в свое время вместе с **Broken Sword** помогла жанру пережить уход со сцены **LucasArts**. А сегодня игры от Pendulo доказывают, что при должном умении квесты могут и отлично продаваться, и собирать массу восторженных отзывов.

Общее ностальгическое настроение сказалось и на испанцах: они выпустили по большому счету ремейк своей собственной пародийной игры **Hollywood Monsters** — далекого, 1997 года розлива. Но **The Next Big Thing** не простой перенос старого квеста на новый движок. Фабула осталась прежняя: действие происходит в мире, где монстры живут среди людей и даже снимаются в фильмах ужасов, а главными героями выступает дуэт журналистов, попавших на вечеринку к «актерам». Но все остальное — графика, интерфейс, шутки, многие сюжетные ходы и диалоги — серьезно обновилось. Появились и новые персонажи, и интригующие детали во взаимоотношениях главных героев. Да и кому нужны эти сравнения и выяснения, где ремейк, а где нет (можно ведь нарваться на гнев Филиппа Бедросовича!), если здесь можно встретить депрессивного робота, пародирующего культовый монолог Рутгера Хауэра из Blade Runner, и стать источником вдохновения для тучного поэта-мазохиста?

Какой же испанский квест без красивой девушки?

The Next Big Thing — это очень «пендуловский», смешной и яркий квест, в котором есть незабываемые персонажи, действительно смешные шутки и сцены, масса кинопародий, нетривиальные задачки и интригующий, с оттенками настоящего триллера сюжет. А главное — несмотря на всех этих монстров, игра получилась очень светлой и жизнеутверждающей.

ДЕЛО № 3

	Издатель
Ф. №	Telltale Games
	Разработчик
Оп. №	Straandlooper
Д.№	
	Платформы
	PC, iOS

Пока одни ностальгировали, ирландцы из студии **Straandlooper** решили взбодрить подгнивающий жанр самым радикальным способом: они влили в горло больного бутылку виски. **Hector: Badge of Carnage** — полная противоположность **Gemini Rue**. Если та грустная, то у ирландцев, как поет Глеб Самойлов, вектор полета — сплошное порно и некро. Hector: Badge of Carnage представляет собой гомерическую хулиганскую сатиру на полицию, частных детективов и современное общество в целом.

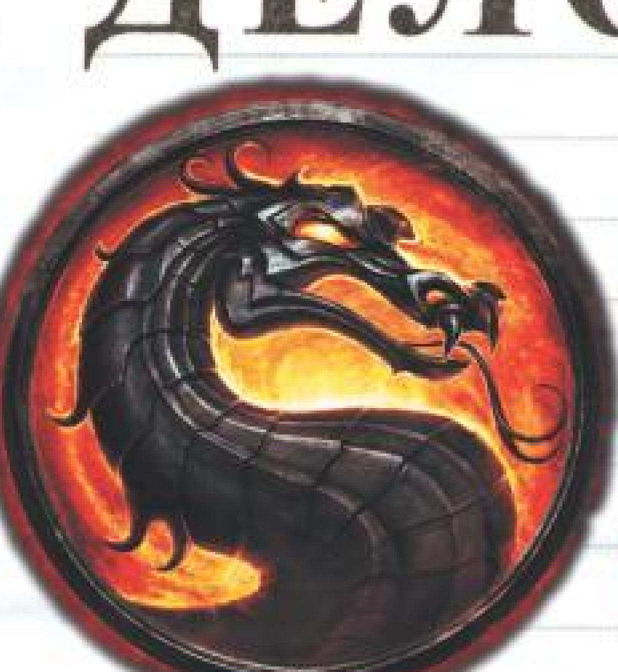
Толстый, постоянно выпускающий газы и туалетные шуточки инспектор Гектор оказывается единственным копом, способным остановить разбушевавшегося террориста. Выполняя эту общественно значимую миссию, он унижает проституток, хамит бабушкам, засовывает подозреваемых в капот своей машины, похмеляется и ночует в отделении (как это, должно быть, знакомо российским полицейским), подтирается британским флагом, засовывает руку в зад буренки и вообще ведет себя так, что герои русских квестов утопились бы в толчке от зависти.

Но, в отличие от «Ядерных тварей», обоих «Титбитов» и прочих пивичей, Hector: Badge of Carnage умело чередует дурно пахнущий юмор с меткой сатирой и действительно смешными сценами. Дуэт толстого грубого Гектора и его худенького застенчивого помощника Ламбера отлично смотрелся бы в любом квесте от LucasArts, а по количеству качественных диалогов и выстроенных на них загадок детище Straandlooper может поспорить с лучшими работами **Telltale Games.**

Вставать на пути у Гектора — гиблое дело.

Фантазия, юмор, секс и животная энергетика бьют из игры ключом: такая смелая хулиганская сатира действительно может взбодрить жанр. Главное, чтобы за него снова не взялись наши соотечественники.

ДЕЛО № 1



	Издатель
Ф. №	NetherRealm Studios
Оп. №	Разработчик
Д.№	Warner Bros. Interactive Entertainment
	Платформы
	Xbox 360, PS3

MORTAL KOMBAT

Любой человек, у которого в детстве была «Сега» или Super Nintendo, играл в **Mortal Kombat**. Это настолько же очевидный факт, как утверждение, например, о том, что Земля — круглая. К каждому из этих людей можно подойти и спросить: «Какой был твой любимый персонаж?» И они, почти не задумываясь, ответят на поставленный вопрос, даже если в последний раз видели МК десять, а то и пятнадцать лет назад.

Число, к слову, ни капли не преувеличенное, ведь последняя хорошая игра этой серии увидела свет аж в 1998 году, да и то — это был **Mortal Kombat 4**, который в нашей стране особой народной любви не сыскал. А уж дальше под популярной маркой стали штамповать откровенный ширпотреб, напрочь лишенный фирменного обаяния «Смертельной схватки».

И вдруг этой весной случилось чудо. Разработчики внезапно раскрыли глаза, огляделись, поняли, что Mortal Kombat уже совсем не тот, и решили срочно исправлять ситуацию.

Первым делом они вспомнили, за что же игру любили. Нет, не только за безмерную по тем временам жестокость (сейчас-то отрубанием голов или вырыванием рук мало кого удивишь). Ключ ко всеобщему обожанию — умение не относиться к себе слишком серьезно. На экране творится черт знает что — смачно хрустят позвонки, лопаются глаза, дробятся черепа и опорожняются желудки, но к гипертрофированной жестокости не испытываешь отвращения. Наоборот, воспринимается все это непотребство как мультик в детстве: кого-то ударили кувалдой по голове, а мы смеемся.

Конечно, перезапущенному Mortal Kombat поют дифирамбы не только за безукоризненный стиль. Это действительно отличный и даже кое-где прорывной файтинг — впервые в этом жанре появилась полноценная одиночная кампания с сюжетными сценками и диалогами, объясняющими, почему все эти люди и нелюди так остервенело разрывают, протыкают и сжигают друг друга. Царящая атмосфера легкого идиотизма очень напоминала первый фильм по мотивам Mortal Kombat, вышедший в 1995 году. Это пошло игре только в плюс: историю о том, как бог грома Рейден проиграл Землю Шао Кану и решил исправить дело, отправив в прошлое самому себе закодированное послание, можно подавать только в таком ключе. Чуть-чуть сморщишь лоб — и вся магия рассеивается.

Особое раздолье тут было для настоящих фанатов сериала, они узнали много нового о взаимоотношениях героев и о вторжении Шао Кана на Землю. Ну а новичков сюжетная кампания плавно ввела в курс дела и познакомила со всеми основными персонажами — за каждого из них в МК приходилось провести несколько боев.

При этом важная заслуга Mortal Kombat — в его простоте. Как и в играх 1990-х, у каждого бойца был набор одинаковых для всех базовых атак и всего несколько суперударов, выполняемых легко и непринужденно. Из нововведений — рентгеновские атаки: как только заполняется специальная шкала, герой может провести особо жестокую серию ударов, а игра услужливо покажет во всех подробностях рвущиеся сухожилия и лопающиеся внутренности. Но, опять же, все предельно комично, и не факт, что боец, которому только что засадили два метровых лезвия в живот, просто не отряхнется и не продолжит бой.

Механика по сравнению с классической версией ожидаемо усложнилась — разнообразные комбо и их прерывание, «жонглирование», усиленные суперприемы... игроки с претензией на профессиональность могли целыми днями оттачивать мастерство. Но для простого наслаждения игрой это было совершенно необязательно. Так что, если вы еще по каким-то причинам не играли в возродившийся Mortal Kombat, самое время пригласить приятеля (даже если он никогда не держал геймпад в руках) и сделать ему фаталити.

Знакомые декорации, знакомые герои, знакомые суперудары — магия Mortal Kombat в действии!

Как и положено, за один раунд из противников выливается столько крови, сколько в простых смертных просто не поместится.

ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙТИНГИ ≣ ФАЙ

ДЕЛО №2

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Издатель
Ф. № Capcom
Разработчик
Сл. № Capcom
№
Платформы
Xbox 360, PS3

Когда мы готовили эти итоги, номинация «Файтинг года» была единственной, вокруг которой не разгоралось жарких споров. Наоборот, мы долго и мучительно пытались вспомнить хоть какого-то более-менее достойного претендента на третье место. Так и не смогли — если еще лет пять назад файтингов было море разливанное, то сейчас жанр явно зашел в тупик. Тем не менее 2011 год получился символичным: мы имели счастье наблюдать жаркое противостояние западной и японской школ боевых искусств, причем драка шла фактически один на один.

Правда, оба претендента боролись за одну и ту же аудиторию. Если Mortal Kombat — западная игра для западных игроков, то **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** — игра чисто японская, но... тоже для западных игроков. На родине эту серию не очень уважают по причине участия в ней глупых (по мнению поедателей суши) марвеловских супергероев вроде Халка, Дэдпула или доктора Дума наравне с чисто японскими персонажами из всевозможных игр **Capcom**.

Зато в остальном мире она пользуется немалым успехом. Во-первых, кроссовер, в котором можно стравить между собой Железного человека и Данте из **Devil May Cry**, — это как минимум гарантированно смешно. Во-вторых, игра настолько быстра и зрелищна, что за двухчасовой сеанс супергеройского мордобоя можно зарядиться положительными эмоциями на неделю вперед. Дольше играть, к сожалению, сложновато — от разноцветных магических взрывов и стробоскопических спецэффектов вытекают глаза, да и пальцы рук не выдерживают сверхсветовой молотьбы по кнопкам и начинают обиженно ныть.

Несмотря на побочные эффекты, Marvel vs. Capcom 3 — прекрасный, легкий в освоении файтинг для дружеской компании, который по проработке собственно драк ничем не уступает Mortal Kombat. Он просто другой: вместо боев один на один здесь в схватках участвуют сразу по трое бойцов, готовых по первому зову сменить побитого коллегу на арене или помочь ему суперударом из-за кадра. А во главу угла ставятся не одиночные оплеухи или коротенькие комбо из трех-четырех ударов, а монструозные серии зуботычин в полсотни касаний (а то и более).

При этом освоиться в игре чрезвычайно просто. Да, всяких суперударов здесь на порядок больше, чем в том же Mortal Kombat, но именно благодаря этому многие из них даже не надо заучивать: крутанул джойстик, нажал пару кнопок — и на экране обязательно что-нибудь полыхнет. Но даже если после этого игра остается для вас или ваших гостей сложной — нет проблем. Не стесняясь, включайте режим Casual, где зубрить вообще ничего не надо. Теперь одна кнопка отвечает за удар, другая — за суперприем (какой именно получится в каждый конкретный момент — зависит от контекста), третья подбрасывает оппонента в воздух, а четвертая обрушивает на его беспомощное тело гиперкомбо, во время исполнения которого все так яростно сверкает, что ламповые телевизоры мгновенно садятся, плазменные — выгорают, а жидкокристаллические обзаводятся десятком-другим битых пикселей.

Самое интересное, что даже в этом упрощенном режиме игра может долго поддерживать интерес. В команде сражаются сразу три персонажа, а всего их — несколько десятков, и все очень разные. Так что экспериментировать и собирать отряд, идеально подходящий для вашего стиля игры, можно недели напролет.

Так почему же второе место? Дело отнюдь не в мультяшности Marvel vs. Capcom 3, как могло бы показаться. И даже не в том, что Mortal Kombat у нас намного популярнее. Просто игра не привнесла ни в жанр, ни в серию практически ничего нового, а следовательно, и впечатления от нее хоть и бурные, но не такие запоминающиеся.

Эпилептикам советуем держаться от Marvel vs. Capcom 3 как можно дальше.

Фраза «пришел с ножом на перестрелку» здесь не считается шуткой. Сейчас Тор страдает, но через мгновенье легко настучит Крису Редфилду по кумполу своим молотом.

RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG ≣ RPG

ДЕЛО № 1

Издатель
Ф. № Bethesda Softworks
Оп. № Разработчик
Bethesda Game Studios
Д.№
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

The Elder Scrolls V SKYRIM

О Skyrim можно сказать много хороших слов. Сколько ни броди по долинам и ни лазай по горам, в игре все равно останутся новые приключения — ничуть не менее захватывающие, чем уже пройденные. Всегда будет еще какое-то дело, достойное внимания Драконорожденного. Собственно, за разнообразие и бескомпромиссную масштабность The Elder Scrolls всегда и любили. Вот только то, что началось скорее как простое восхищение размером игры (играть в первые версии было временами… сложновато), к выходу пятой части окончательно переросло в восхищение качеством контента. Все же за годы разработчики успели приобрести немало опыта, поэтому теперь в TES не просто всего много, но это все — еще и отлично сделано, круто написано, хитро сочинено и, как правило, интерактивно.

И все же это далеко не главная причина, по которой мы ставим Skyrim высшую оценку в номинации «Ролевая игра». Тут нечто гораздо более серьезное и глубокое. Мы помним, какими были закаты в Морровинде, и до сих пор иногда грезим финальной битвой в столице Сиродиила, но Скайрим — даже на фоне таких выдающихся предков — поразил нас в самое сердце.

Потому что в кои-то веки в виртуальном мире хочется не только играть, но и жить. Солнечный свет здесь как будто немного теплее, трава зеленее, люди отзывчивее (и, как ни пошло звучит, лучше нарисованы). С самого первого мгновения в игре чувствуешь, что ничего в точности такого же еще ни разу не видел. Серая сперва картинка (еще не рассвело) постепенно наполняется цветами, а вас везут умирать, и вы — хоть и знаете, что спасут, — окидываете взглядом горы, лес, крепостные стены… как в первый и в последний раз. И думаете: «А здесь неплохо. Жаль, что так вышло». Этот мир и спасать гораздо приятнее, чем обычно. И в дрязгах и конфликтах его обитателей участвовать — интереснее. Даже самые завалящие квесты в Skyrim воспринимаешь с радостью, а системой быстрых путешествий начинаешь всерьез пользоваться только ближе к концу игры. Потому что хочется лично проехаться меж холмов, взобраться на перевал, добраться до вершины и снова спуститься в долину — навстречу новым приключениям. И кажется, что выше вот этих гор уже совсем ничего не может быть.

Ну и, конечно, очень важно, что в Bethesda не потеряли чутья и решились на довольно смелые шаги. К полной отмене классов некоторые члены редакции, скажем, сперва относились как минимум скептически. Но все изменения оказались к лучшему. Игра ничуть не потеряла глубины, зато стала более гибкой и отзывчивой. Собственно, к чему-то подобному разработчики шли давно — даже один из отцов Morrowind, Кен Ролстон, применил похожую идею в своей новой игре Reckoning: Kingdoms of Amalur. Интересно, что Bethesda, вопреки ожиданиям, оказалась на шаг впереди. «Амалюр» к моменту сдачи этого номера еще не вышел, а крупная бесклассовая RPG у нас уже есть.

Ну и, конечно, Skyrim не было бы без Голоса — целой новой подсистемы, вокруг которой во многом построена игра. Фирменные скайримские «крики» уже стали новым субкультурным мемом: про них снимают видео, рисуют комиксы и разве только анекдотов не сочиняют. Правда, Bethesda сами загнали себя в ловушку — после такого от них каждый раз будут ожидать какой-то совершенно новой механики. Хотя мы верим, что им это не страшно — люди вроде них и не с такими проблемами справятся.

Комбинирование холодного оружия, магии и навыков, традиционно принадлежащих к разным классам, никогда еще не было таким легким и приятным.

Когда любуешься скайримскими пейзажами, невольно вспоминаешь «Вересковый мед». Только живут тут никакие не малютки-медовары.

RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤ RPG ▤

ДЕЛО № 2

Deus Ex: Human Revolution

	Издатель
Ф. №	Ubisoft
	Разработчик
Оп. №	Ubisoft Montreal
Д.№	
	Платформы
	PC, Xbox 360, PS3

Когда мы прикидывали шорт-лист главных игр прошлого года, одной из главных тем для обсуждения стала жанровая принадлежность Deus Ex: Human Revolution. С одной стороны — вид от первого (в основном) лица, огнестрельное оружие и напряженные баталии. С другой — диалоги, вариативность и другие элементы RPG.

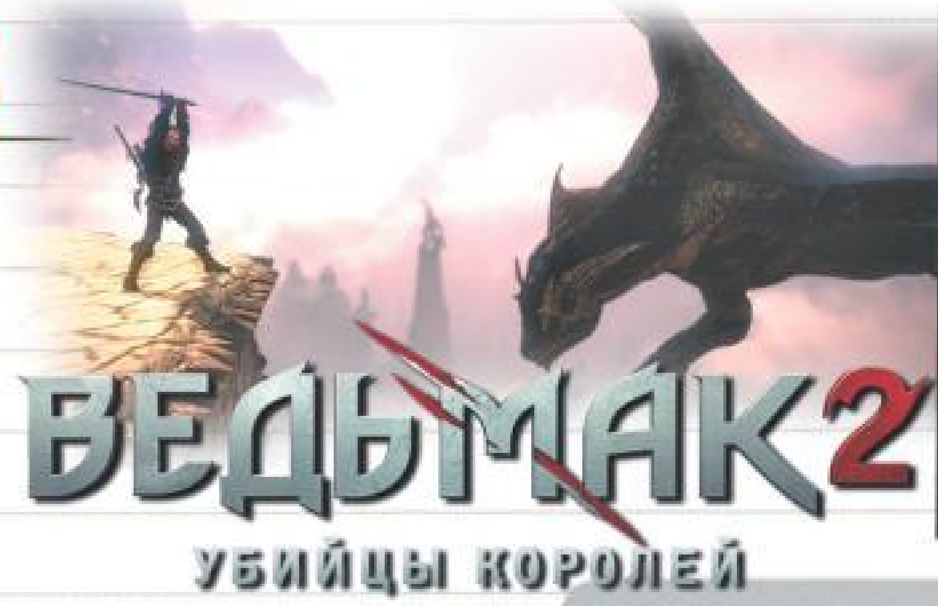
Но давайте посмотрим правде в глаза: Human Revolution гораздо лучше как ролевая игра, чем как шутер. А возможность пройти одно и то же задание несколькими (не всегда очевидными) способами, уговорить врага вместо того, чтобы убивать его, и вообще — всячески пользоваться правом на свободу самовыражения, в ней гораздо важнее бабаханья винтовок с пистолетами.

Ну а еще важнее — придуманный когда-то Ion Storm и творчески расширенный Ubisoft Montreal мир. На поверхности — цивилизованный и продвинутый, но насквозь прогнивший внутри. Мир, где, в точности как в старом анекдоте, «никому нельзя верить» (вот только смеяться никто не собирается). Зародыш хорошо знакомого паучьего гнезда, имя которому — оригинальный Deus Ex. И мы присутствуем при его рождении. И это гораздо важнее всего остального — нового движка, диалоговой системы, аугментаций. Потому что мы очень соскучились по тому одновременно прекрасному и безобразному миру.

Deus Ex — проект со сложной судьбой, и потому мы особенно рады его успеху. Жаль, конечно, что первый приз в этом году ушел в другие руки, но мы надеемся… нет, после такой отличной игры даже знаем наверняка, что это еще совсем не конец.

Наблюдать за тем, как агент Дженсен кромсает роботов, гангстеров, полицейских и другую нечисть, одно удовольствие.

ДЕЛО № 3



Ведьмак 2: Убийцы королей

	Издатель
Ф. №	1С-СофтКлаб
	Разработчик
Оп. №	CD Projekt RED
Д.№	
	Платформа
	PC

Первая часть «Ведьмака» вышла осенью 2007-го, когда вокруг не было достойных конкурентов. В том числе и поэтому многие тогда признали ее лучшей RPG года. Сиквелу же повезло меньше: в 2011-м шагу нельзя было ступить, чтобы не попасть в какую-нибудь более или менее приличную ролевую игру. В очном соперничестве с **The Elder Scrolls 5: Skyrim** и **Deus Ex: Human Revolution** у **«Ведьмака 2»** шансов, прямо скажем, было немного. Но если сладить со «Скайримом» не под силу сейчас, наверное, вообще никому, то детищу **Eidos Montreal** второй «Ведьмак» уступает не по совокупности тактико-технических характеристик, а скорее по тому, что новый **Deus Ex** мы просто больше и дольше ждали.

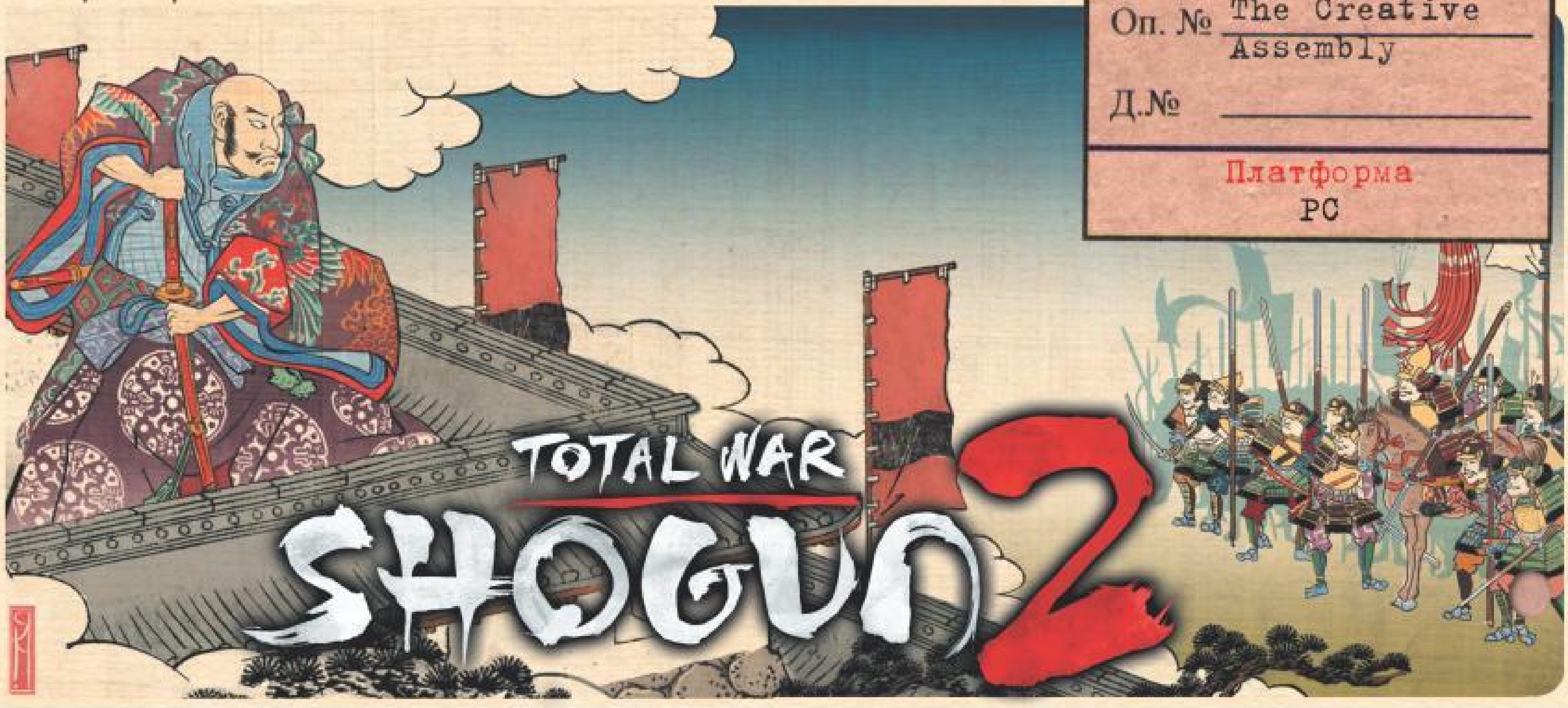
А по прочим, чисто ролевым, признакам новая часть похождений Геральта в чем-то даже превосходит Human Revolution. Например, тут больше нелинейности. Поляки не ограничились развязками в отдельных квестах и финальным выбором, а позволили прямо в середине игры решать, с кем быть и как дальше идти по сюжету. Ну и вообще в сиквеле разработчики все сделали правильно и грамотно. Потеряв немного в самобытности (выпендрежа в ролевой и боевой системе стало меньше), второй «Ведьмак» явно приобрел в красках, масштабе, режиссуре и аппетитных формах чародейки Трисс Меригольд. Игра стала более жестокой и нелинейной, но и фирменное славянское балагурство никуда не делось: Геральт соблазняет красоток своими шрамами, дерется на кулаках в тавернах, пьет на спор, слушает матерные байки, снимает проституток — в общем, ведет себя как настоящая ролевая модель…

Впрочем, как и авторы, которые сначала заявляют чуть ли не о любви к медиапиратам, а потом вчиняют иски простым интернет-пользователям, скачавшим The Witcher 2, сама игра оказалась не совсем честной с нами. Дыры в балансе и многочисленные баги вплоть до невозможности активировать бонусы — все это несколько подпортило впечатление.

Купание Геральта в эльфийском спа — особенно эффектный момент.

ДЕЛО № 1

Ф. № Издатель SEGA
Оп. № Разработчик The Creative Assembly
Д.№
Платформа PC



Интересный нюанс: в 2011 году, за вычетом экономических симуляторов, не появилось ни одной традиционной RTS, достойной хоть какого-то упоминания. Строго говоря, за весь жанр в последние двенадцать месяцев отдувается милая PS3-стратегия **Under Siege**.

Вот и получается, что самая внушительная стратегия в реальном времени в этом году живет внутри другой большой стратегии, пошаговой. **Shogun 2: Total War** — это действительно крупномасштабный удар сразу по всем фронтам. Это и умная, вдумчивая реконструкция глобальной войны, и живописная сеча на фоне вишневой рощи, и экскурс в историю. Много всего, и все сразу.

Тем удивительнее, что фундаментальное отличие «Сегуна» от предыдущей части Total War заключается как раз в умеренных аппетитах. Любая стратегия **The Creative Assembly** (начиная с **Medieval 2** и включая все дополнения) производила странное впечатление. Было ощущение, что над ними работало сразу несколько независимых друг от друга команд, и одна рука не знала, что делает другая. Набор юнитов — есть. Глобальная карта — есть. Фундаментальные правила — знакомы. А экономию и дипломатию можно так или иначе понадергать из предыдущих частей. Какие проблемы?

Но Shogun 2 — абсолютно другая история. Все, что есть в этой игре, вложено в нее с четким пониманием того, как и почему это будет работать. Раньше ваши генералы десятками разбредались по карте, терялись и простаивали без дела, — а теперь они настолько важны, что внезапная кончина военачальника может решить исход всей войны. Раньше вы могли без особых сожалений отдать хоть три города за ход, — а теперь потеря провинции на окраине может фатально подкосить экономику. И таких вот «раньше» и «теперь» в данном случае наберется с полсотни. А это действительно важно: раньше разговор о новой части в основном сводился к тому, какой формы головные уборы носят персонажи.

Конечно, с экстенсивной точки зрения Shogun 2 — скромная игра, торжество минимализма. Но именно такой исход кажется логичным: авторы начали с Японии, ею же пока и закончили. Круг замкнулся. Это предел, абсолютный максимум того, что можно достичь при заданных правилах, почти само совершенство. После такого нужно сжечь все старые наработки на большом ритуальном костре и переизобрести жанр. Хорошая новость — The Creative Assembly это вполне по силам.

Гигантизма избежали и морские сражения, не слишком удачно дебютировавшие в Empire. Теперь с корабликами наконец-то можно совладать.

Вылизанный за 11 лет интерфейс Total War являет собой идеал инфографики — ситуацию можно оценить за мгновение.

СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ ≣ СТРАТЕГИИ

ДЕЛО №2

Ф. № Издатель: Mode 7 Games
Оп. № Разработчик: Mode 7 Games
Д.№
Платформа: PC

FROZEN SYNAPSE

Frozen Synapse, созданная студией Mode 7 Games, — редкий пример пошаговой игры, которая мыслит в реальном времени. Похожие опыты проводились и раньше, но вариант, предложенный разработчиками FS, — один из самых интересных и жизнеспособных.

Поначалу все кажется предельно знакомо и просто. Есть небольшой отряд оперативников-клонов, достаточно умных, чтобы самостоятельно дышать, но и только, которым вы отдаете команды в пошаговом режиме. Но вместо простенького интерфейса вам предлагают продвинутый редактор, при помощи которого можно заранее планировать кучу важных действий — от смены сектора обстрела до стойки солдата. Зачем нужны все эти изыски, становится понятно уже по окончании первого хода.

Во Frozen Synapse вы с противником только планируете свои действия раздельно. А совершаются они одновременно, в реальном времени. Это меняет привычный геймплей, что особенно ярко заметно в мультиплеере. Каждая партия превращается в поединок разумов: вы не просто пытаетесь перехитрить врага, вы стараетесь забраться к нему в голову, понять, как он мыслит. Тот, кто сумел правильно прочитать план противника и составить собственный контрплан. Ну а численный перевес во Frozen Synapse и вовсе стоит меньше, чем ничего, так что напряжение сохраняется до самого последнего хода.

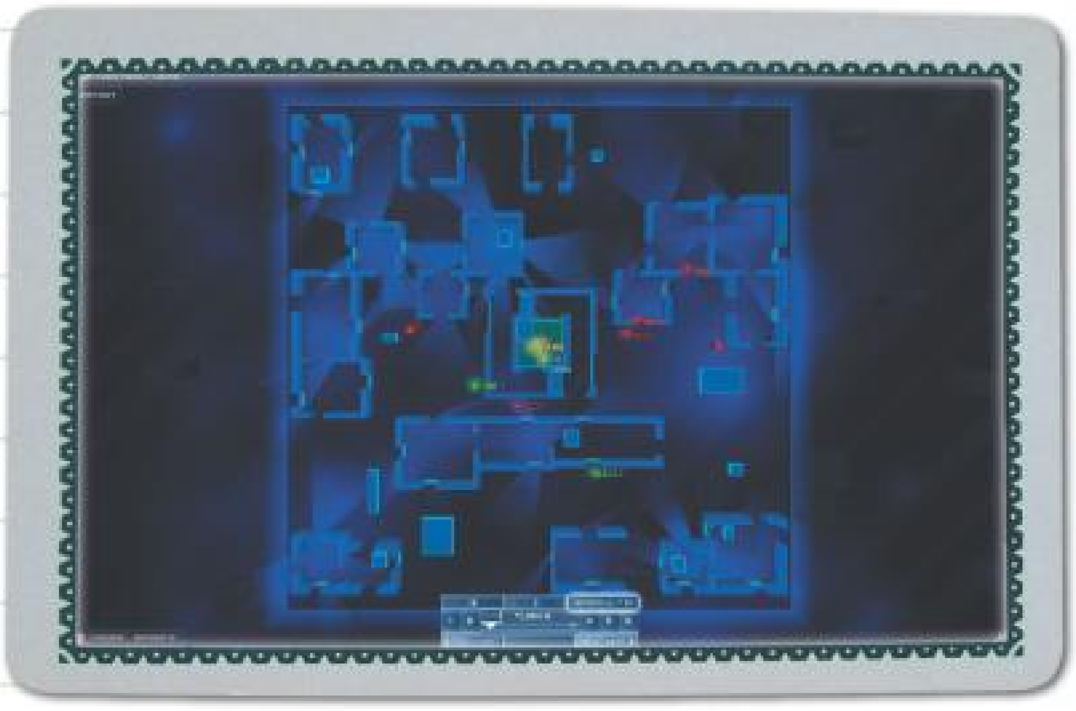
Даже то, как просто организован мультиплеер, вызывает самое настоящее восхищение. Партия здесь длится всего несколько минут чистого времени, но быть таких партий может множество. Вы одновременно играете с несколькими соперниками, перескакиваете с одной карты на другую — в общем, ведете самый настоящий сеанс одновременной игры и чувствуете себя гроссмейстером.

В результате игра на пять минут моментально превращается в монументальную затею, отжирающую огромные куски времени. Это не значит, что во Frozen Synapse нельзя играть маленькими порциями — в теории она подходит для этого идеально. Просто на практике от нее невозможно оторваться. Стоит один раз переставить переключатель в меню в позицию «Ищу противника», и от партнеров нет отбоя.

А потом залезаешь в папку с реплеями побед и поражений и смотришь, смотришь, смотришь до дыр, периодически радостно вскрикивая: вот, мол, как я его... Ну, или он меня — восхищаешься не собственному успеху, а полету мысли вообще. Благо на него Frozen Synapse провоцирует даже самых твердолобых и одноклеточных.

В этом году вышло не так много по-настоящему значительных стратегий, так что успех FS кто-то, быть может, спишет на отсутствие реальной конкуренции. Но это, поверьте, скорее совпадение. Нам, по крайней мере, кажется, что настолько яркая и неожиданная игра чувствовала бы себя уверенно даже в компании настоящих тяжеловесов. Что лишний раз подтверждает приз за почетное второе место, сразу за Shogun 2. Тоже, знаете ли, далеко не самая скверная компания.

Пока счет — 1:1. В следующий ход наш противник неосмотрительно полезет в штыковую в коридорах снизу и лишится всех своих бойцов.



Отдельная тема — звук и голоса Frozen Synapse. Простое «Unit lost» игра произносит так, что сразу представляешь, что именно это означает. Лучше, чем нарисовал бы самый талантливый художник.

ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ

ДЕЛО № 1

Издатель
Ф. № Electronic Arts
Разработчик
Оп. № DICE
Д.№
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

BATTLEFIELD 3

Battlefield 3 не совершила революции в жанре. Battlefield 3 не стала убийцей Modern Warfare 3. К Battlefield 3 можно придраться по миллиону поводов. Но один факт неоспорим: Battlefield 3 — самый технологичный и при этом достоверный милитари-шутер современности. Документальный шутер. Если бы в военную кинохронику можно было играть, то примерно так бы это и выглядело.

Есть игры, симулирующие бой намного детальнее и точнее, но ни одна из них не дает того тончайшего ощущения, что вокруг тебя война, а не бутафория, настоящий бой, а не постановка. В самый разгар сражения иногда хочется самому упасть на пол и зарыться по макушку в ламинат, чтобы свистящие над головой пули не дай бог не задели.

Даже однопользовательская кампания, несмотря на примитивный сюжет, кастрированную разрушаемость и целый ворох постановочных ляпов, оставляет чувство, словно только что посмотрел репортаж с линии фронта. В мультиплеере же наслаждаться войной — будем честными, подобные игры заставляют именно наслаждаться бойней, как бы дико это ни звучало, — можно в режиме нонстоп, двадцать четыре часа в сутки.

Battlefield 3 с Modern Warfare пока выступают даже не в разных весовых категориях, а в разных видах спорта. Первая — про документальную войну и масштабные сражения, вторая — про Голливуд и стычки накоротке. А вот что хочется сравнить, так это настрой и подход разработчиков. DICE выглядит как молодой, дерзкий вид, захватывающий новую территорию, но пока недостаточно приспособившийся к новой среде обитания. Они нарисовали потрясающую картинку, сделали просто фантастический звук, уделили внимание таким деталям, про которые другие разработчики даже не вспоминают. Но пока не научились режиссуре, не отполировали скрипты, не поняли, как написать интересный сценарий. Зато есть чувство, что в следующий раз они все эти науки усвоят, и вот тогда...

Infinity Ward же в этом противостоянии выглядит как загнанная лошадь. Да, по-прежнему великолепная режиссура, но на безупречной постановке сразу три раковых опухоли: кризис идей, бесконечные самоповторы и устаревший на несколько лет движок. Один из вопросов, который до сих пор модно обсуждать в редакционной курилке, — удастся ли Activision пересилить себя в следующей части и сделать шаг вперед. Второй — к какой серии BF таки обгонит CoD по продажам.

Кому-то может показаться странным, но мы долго спорили, какую игру ставить на первое место, Bulletstorm или Battlefield 3. Аргументы за Bulletstorm были вескими — потрясающая история, кураж, юмор и, что самое важное, абсолютно новый подход к взаимодействию с игровым пространством и противниками. Но потом в обсуждение вклинилась Света Померанцева и задала всего два вопроса: «Ребят, скажите, какая из двух игр больше значит для индустрии и какая останется с нами надолго?» Ответы были очевидны. Bulletstorm — яркая вспышка, игра-однодневка, многими недооцененная и не оказавшая на индустрию практически никакого влияния. А Battlefield 3 как минимум в графике и во внимании к деталям задала новые стандарты качества (да, это эволюция, зато какая), играть же мы в нее будем по меньшей мере до выхода Battlefield 4. Ах да, еще нам очень интересно, сколько разработчиков, наплевав на «Гринпис», скопируют QTE с крысой.

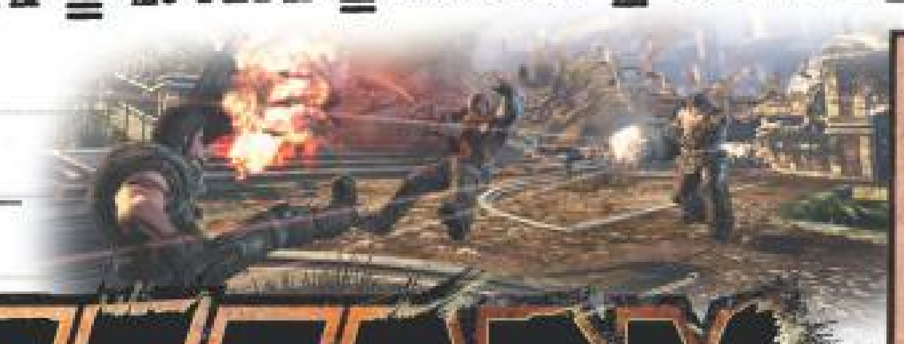
Фанфары, бенгальские огни, шампанское. Первое место!

Вот такие кадры запоминаются на многие годы, а заодно искупают все недостатки Battlefield 3.

Мы знаем не так много людей, которые в BF3 не вжались в спинку кресла при взлете с палубы авианосца.

ТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕРЫ ШУТЕР

ДЕЛО № 2



BULLETSTORM

Издатель
Ф. № Electronic Arts
Разработчики
Оп. № People Can Fly
Epic Games
Д.№

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Все любят героев — подтянутых, верных, сосредоточенных на благородной цели. Таких и любить легко. В отличие от Грейсона Ханта, главного героя Bulletstorm. Вконец опустившийся бывший спецназовец, промышляющий пиратством, встречает игрока уже изрядно подшофе (даже пистолет в руке пляшет — никак не попасть в бутылку на голове у связанного пленного), а окончательно трезвеет, только когда его корабль терпит крушение на забытой богом планете. Красивым Грея тоже никак не назовешь: коренастый, плечи в три обхвата, на лице густейшая щетина.

И тем не менее именно его харизме Bulletstorm во многом обязана тем, что игра прорвалась в наш итоговый топ. Потому что, в отличие от всяческих маркусов фениксов, Хант, что ни говори о его моральном и физическом облике, не просто кукла, знающая три слова: «да», «вжарь» и «им». И в голове у него не обычные опилки. Потому что представить себе того же Феникса, управляющего роботом-динозавром, мы еще худо-бедно можем. А вот вообразить, что он в процессе еще и придумает новому механическому другу трогательное имя и сложит в его честь небольшую хвалебную песнь, — это уж увольте. Такое случается только с Греем.

В Bulletstorm драться идешь как на праздник. Враги, как видите, тоже — наряжаются как могут.

Честное слово — если бы в Bulletstorm не было вообще ничего, кроме главного героя и его алкошарма, мы и тогда, наверное, были бы готовы заплатить денег за возможность хотя бы со стороны понаблюдать за тем, что получилось в итоге. Ну а уж игре, авторы которой придумали систему «скиллшотов» и ввели в игру незаменимый во многих жизненных ситуациях силовой хлыст, и вовсе стыдно не дать никакой награды.

ДЕЛО № 3

CRYSIS 2

Издатель
Ф. № Electronic Arts
Разработчик
Оп. № Crytek
Д.№

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

К Crysis 2 можно предъявить немало претензий. Например, чрезмерно тесные уровни. После первой части, в которой игрока ограничивало лишь плещущееся вокруг острова море, с этим может быть сложновато смириться. Невольно вспомнишь, как крался через подлесок, прятался в кустах, заходил с фланга. И пригорюнишься.

Или вот изобилие пришельцев. Для многих игра фактически заканчивалась в тот момент, когда взрывалась наконец гора, маячившая пол-игры на заднем плане, и на сцене появлялись, наконец, инопланетяне. Поэтому, начиная играть в сиквел, чувствуешь себя как-то неуютно — ведь здесь от космических гостей буквально не продохнуть всю игру.

И тем не менее Crysis 2 влюбляет в себя. Может быть, не сразу, но все же попадаешь под его обаяние. То ли отлично воссозданный Нью-Йорк добавляет игре магии, то ли в музыку Ханса Циммера зашиты какие-то тайные слова, лишающие людей воли, но только Crysis 2 все равно в итоге проходишь с удовольствием, а вспоминаешь с теплотой.

А скорее всего — дело все в хорошо знакомом нанокостюме и бережно перенесенном в новую игру режиме невидимости. Потому что, несмотря даже на тесноту, Crysis 2 все так же дает возможность почувствовать себя хитрым, неуязвимым хищником, ждущим лишь удачного момента для атаки. И это все так же приятно, как и несколько лет назад. Исчезли кусты, тропический остров превратился в воспоминание, но главное осталось. Поэтому Crysis 2 и достается бронза в номинации «Лучший шутер 2012 года». Наши поздравления Crytek, и надеемся, что следующая часть будет претендовать уже на золото. Ну или — чем черт не шутит — на игру года.

Трюк со статуей Свободы Crytek напоминает сцену из Cloverfield, только оторвать памятнику решили не голову, а руку.

ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ ≣ ЭКШЕНЫ

ДЕЛО № 1

Ф. №	Издатель Sony Computer Entertainment
Оп. №	Разработчик Naughty Dog
Д.№	
	Платформа PS3

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION™

Uncharted 3 — одна из немногих игр, которую хочется оценивать не по стандартам нашей с вами индустрии, а по меркам большого кинематографа. Постановка, режиссура, проработка персонажей, драматизм, в конце концов, — все это сделано так, как принято в киноблокбастерах. Пока остальные игры мнутся где-то на полпути к этой вершине, Uncharted уже заставляет смотреть себя как полноценный фильм. Удовольствие, которое получаешь, наблюдая за происходящим со стороны, едва ли отличимо от фана, испытываемого самим играющим. Сегодня Натану Дрейку сопереживаешь не меньше, чем тридцать лет назад зрители сопереживали Индиане Джонсу на сеансах «В поисках утраченного ковчега».

Ужас заключается в том, что стоит приложить к Uncharted 3 рулетку, которой обычно измеряют качество кинематографа, как наваждение рассеивается. Потрясающая, да чего уж там — лучшая приключенческая игра неожиданно превращается в бездарную экранизацию приключенческого романа не первой свежести. Сюжет разваливается, мотивация героев порой выглядит абсурдной, а главный герой предстает перед нами не отважным искателем приключений, а ребенком в теле взрослого мужика. Капризным, глупым ребенком, готовым рисковать жизнями друзей ради своих неоформленных ювенильных прихотей. Подростком с немотивированными и резкими перепадами настроения.

То, что мы привыкли даже не прощать, а просто не замечать в играх, в Uncharted-кино выглядит комично, глупо, а подчас просто убого. В этот момент важно одернуть себя и вспомнить, что ты все-таки играешь, а не сидишь в кинотеатре. Стоит это сделать, и перед тобой снова предстает самая зрелищная, самая красочная и великолепно срежиссированная адвенчура на свете.

Но факт остается фактом: играя в Uncharted 3, не проводить параллели с кинематографом просто невозможно. И в следующий раз, если Naughty Dog захотят двинуться дальше, им придется снимать настоящее кино на игровом движке — глубже прорабатывать героев, следить за нестыковками, добиваться максимальной достоверности и сводить к минимуму нудные перестрелки с десятками врагов на камерных уровнях.

Как игра, к которой у нас столько претензий, оказалась на первом месте? Чтобы ответить на этот вопрос, достаточно спросить себя: а много ли вообще игр в этом мире можно сравнивать с большим кино? Не натужно, бравируя фразами «вот тут разработчики врубили Голливуд», а на полном серьезе, с анализом постановки, актерской игры и режиссерской работы.

Пока другие разработчики копируют лишь отдельные приемы большого кино, Naughty Dog играют по его правилам от начала до конца. Не всегда умело, не всегда правдиво, но даже так в игровой индустрии почти никто больше не умеет. И именно поэтому The Last of Us — следующий проект студии — одна из самых ожидаемых нами игр этого (ну или следующего, как сложится) года.

Иногда Дрейк ведет себя как самый настоящий ребенок. Глупый и строптивый.

Такого путешествия по пустыне, как в Uncharted 3, не было, кажется, ни в одной другой игре.

ШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕНЫ ЭКШЕН

ДЕЛО № 2

BATMAN: АРКХЕМ СИТИ

	Издатель
Ф. №	Warner Bros. Interactive Entertainment
Оп. №	Разработчик
Д.№	Rocksteady Studios
	Платформы
	PC, Xbox 360, PS3

Два года назад мало кому известная компания **Rocksteady Studios** неожиданно сотворила шедевр. **Batman: Arkham Asylum** мгновенно стал лучшей игрой о супергероях и суперзлодеях на текущем поколении консолей. А в этом году ему на смену пришел долгожданный наследник в лице **Batman: Arkham City**.

Существенное отличие от предшественника у него только одно: вместо тесноватого острова с психбольницей бороться с преступностью нам приходилось там, где это, в принципе, лишено всякого смысла. Бэтмен оказался в просторном, специально огороженном от остальных кварталов районе, куда власти отправляют всех уголовников Готэма (и просто неугодных). Естественно, не обошлось без заговоров, интриг, предательства и смертельно опасного вируса, готового вырваться за пределы Arkham City.

Более открытый мир позволил и сценаристам, и геймдизайнерам развернуться на всю катушку. Игра огромна: каждый человек на протяжении многих дней и недель может приходить вечером домой, включать ее и обязательно находить занятие по душе. Кто-то не успокоится, пока не найдет все трофеи Загадочника, кто-то займется решением одного из многочисленных и действительно интересных побочных заданий, кто-то пойдет дальше по сюжетной линии, а кто-то просто будет летать по городу и дубасить злодеев.

Но главная причина успеха игры — это, конечно же, трепетное отношение Rocksteady ко вселенной Бэтмена. Еще ни одна игра про Темного рыцаря так точно не воссоздавала знакомую по комиксам и фильмам мрачную атмосферу Готэма, над которым возвышается благородный и непоколебимый образ героя в черном плаще. Кредит доверия, выданный разработчикам, настолько велик, что студии даже позволили серьезно вмешаться в расстановку преступных сил. Если Бэтмен вам не совсем безразличен, держим пари, что концовку и финальную «песню» вы слушали в полнейшей растерянности и с разинутым от удивления ртом.

Количество гаджетов и приемов рукопашного боя настолько велико, что даже приходится заучивать управление. Впервые за многие годы.

ДЕЛО № 3

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

	Издатель
Ф. №	Namco Bandai Games
Оп. №	Разработчик
	Project Aces
Д.№	
	Платформы
	Xbox 360, PS3

Если бы **Ace Combat: Assault Horizon** не прилетел к нам почти в самом конце года, мы бы оказались в затруднительном положении — пришлось бы долго ломать голову и упорно спорить о том, кому отдать бронзу. Экшенов, конечно же, вышло немало, но ни один из них (кроме занявших первое и второе места) не запал, что называется, в душу.

А вот Ace Combat — запал, да еще как! Формально это, конечно, аркадный авиасимулятор, но по духу — чистой воды экшен. На месте самолетов здесь легко мог бы быть, например, Супермен — никто бы и не заметил разницы. Все внимание сосредоточено на совершенно безумных сражениях: самолеты лавируют между небоскребов, выпускают десятки ракет, экран полнится красивейшими взрывами на радость всем любителям зрелищных блокбастеров, и все это — крупным планом, со смакованием самых будоражащих моментов.

Разглядеть красотищу во всех подробностях позволяет новая система дуэлей, в ходе которой управление самолетом частично берет на себя автопилот, а вы можете сосредоточиться на том, чтобы покарать врага, виляющего хвостом чуть впереди. Получилось очень здорово: сначала сумасшедшая круговерть в попытках сбить соперника, а затем — чувство глубокого удовлетворения при взгляде на разваливающийся, брызжущий пламенем и машинным маслом аэроплан врага.

Но главное — игра получилась разнообразной, она не пытается выехать на одной только идее воздушных дуэлей на истребителях. Есть миссии и на бомбардировщиках, и на вертолетах, и даже небольшие вставки интерактивного тира, когда вам предлагают встать за гашетку многоствольного пулемета. Отдельным пунктиком идет особенно приятная для нас возможность полетать над довольно достоверно воссозданной Москвой.

Сложив все вместе, получаем превосходный экшен и отличное развитие серии, которая, признаться, затопталась на одном месте. Жаль только, что фирменная фантастическая атмосфера Ace Combat испарилась при переносе действия игры из вымышленного мира в реальный. Но мы надеемся, что этот недостаток будет исправлен в будущем.

Прямо скажем, давненько такого не было в авиасимуляторах. Точнее, никогда.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Skyrim беззастенчиво отвергает все принципы, сложившиеся в индустрии за последние годы: не требует постоянного подключения к интернету (да и вообще не содержит онлайн-компонента), предлагает 100 часов геймплея прямо после распаковки (а не вымогает по десять долларов за предусмотрительно вырезанные кусочки сюжета), отлично расходится на PC, который принято списывать со счетов (шутка ли, самая продаваемая игра в истории Steam!), и не ведет игрока за ручку, чтобы тот вдруг не заблудился и не пропустил зрелищную скриптовую сцену, на которую потрачены миллионы долларов.

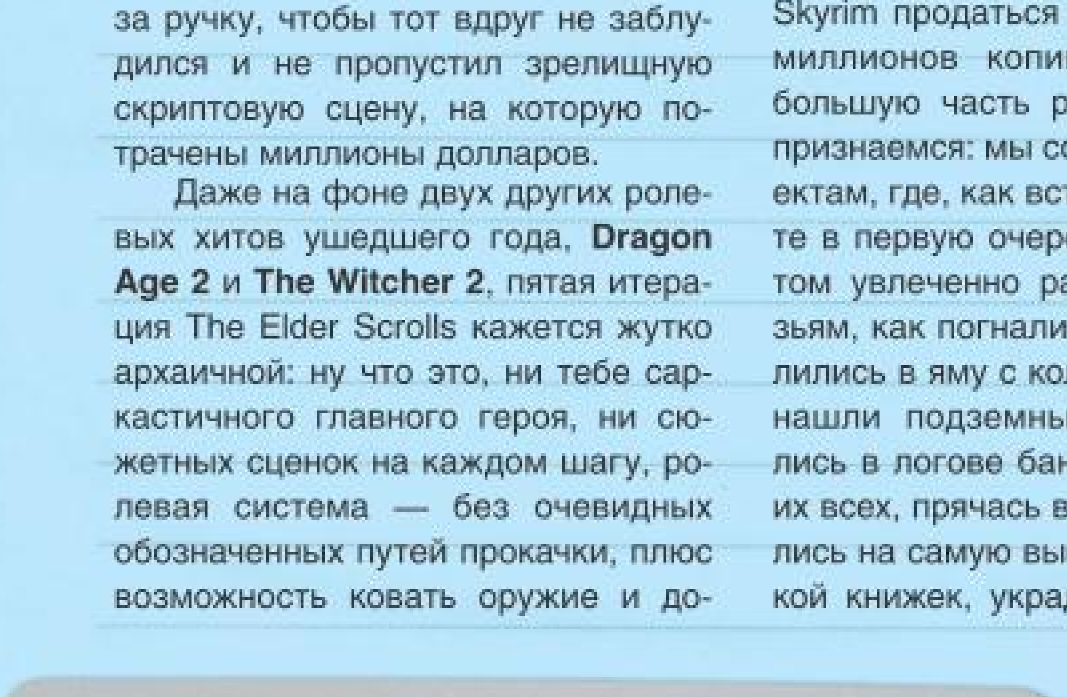
Даже на фоне двух других ролевых хитов ушедшего года, **Dragon Age 2** и **The Witcher 2**, пятая итерация The Elder Scrolls кажется жутко архаичной: ну что это, ни тебе саркастичного главного героя, ни сюжетных сценок на каждом шагу, ролевая система — без очевидных обозначенных путей прокачки, плюс возможность ковать оружие и доспехи и варить зелья. А еще — смерть на каждом шагу (помилуйте, какие драконы, просто от клыков случайно встретившегося в лесу саблезубого тигра).

Вот вам квадратные километры тундры и заснеженных гор, вот завязка — крылатые ящеры возвращаются в Скайрим после тысячелетнего сна, а в провинции зреет гражданская война между сепаратистами и лоялистами. Все, инструктаж окончен, ступайте на все четыре стороны.

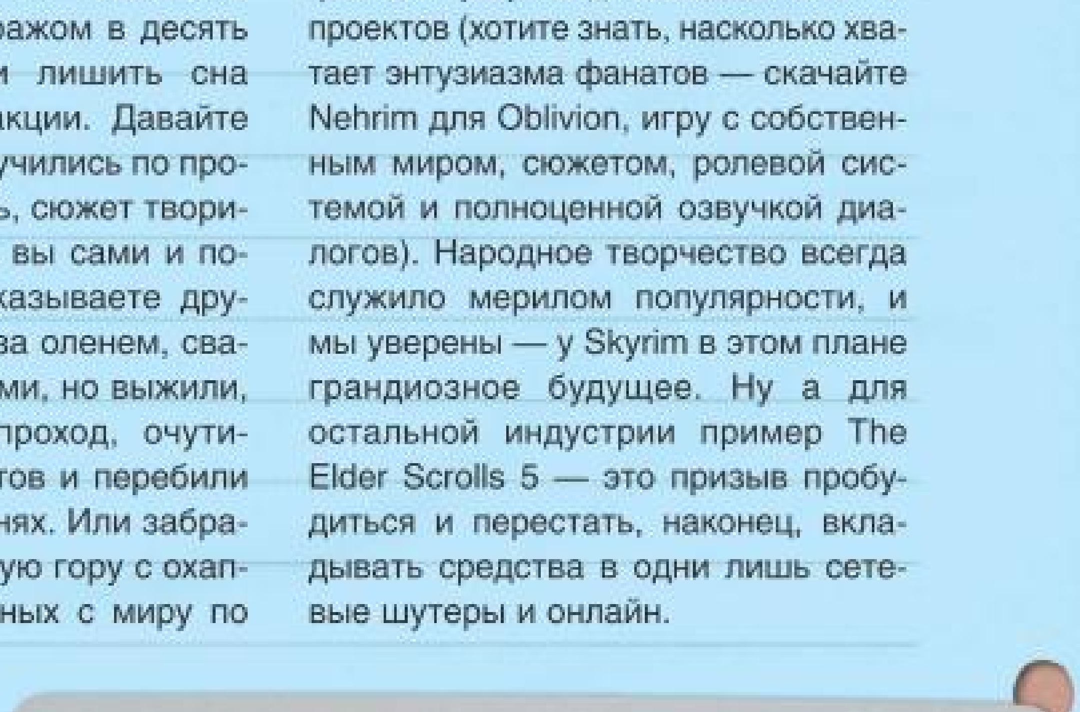
Однако все это не помешало Skyrim продаться тиражом в десять миллионов копий и лишить сна большую часть редакции. Давайте признаемся: мы соскучились по проектам, где, как встарь, сюжет творите в первую очередь вы сами и потом увлеченно рассказываете друзьям, как погнались за оленем, свалились в яму с кольями, но выжили, нашли подземный проход, очутились в логове бандитов и перебили их всех, прячась в тенях. Или забрались на самую высокую гору с охапкой книжек, украденных с миру по нитке, и уселись читать под мерцание северного сияния.

А потом с не меньшим интересом слушаете чужие рассказы и узнаете про возможности, о которых даже не подозревали. Пускай, как всегда в играх Bethesda, количество багов и недоработок поражает воображение, зато у каждого из миллионов игроков найдутся десятки своих историй, и ни одно прохождение не будет одинаковым.

И, конечно, будет еще вагон модов и конверсий — от исправлений интерфейса и графики до самостоятельных проектов (хотите знать, насколько хватает энтузиазма фанатов — скачайте Nehrim для Oblivion, игру с собственным миром, сюжетом, ролевой системой и полноценной озвучкой диалогов). Народное творчество всегда служило мерилом популярности, и мы уверены — у Skyrim в этом плане грандиозное будущее. Ну а для остальной индустрии пример The Elder Scrolls 5 — это призыв пробудиться и перестать, наконец, вкладывать средства в одни лишь сетевые шутеры и онлайн.



Возможность брать в обе руки любое оружие, заклинание или щит открывает массу вариантов в сражениях. Хочешь — маши топором и одновременно подлечивай себя, а хочешь — шарашь молниями сразу с двух рук, как заправский Палпатин.



По вечерам жители деревень и городов собираются в тавернах и обмениваются сплетнями за кружкой меда. Послушать их треп и расслабиться — то, что нужно после целого дня битв с драконами и мамонтами.

ЧА ГОДА ≣ ПОДАЧА ГОДА ≣ ПОДАЧА ГОДА ≣ ПОДАЧА ГОДА ≣ ПОДАЧА ГОДА ≣ ПОДАЧА ГО

Top Spin 4

Издатель	
Ф. №	2K Games
Разработчик	
Оп. №	2K Czech
Д.№	
Платформы	
	Xbox 360, PS3, Wii

Вообще-то, имени студии **2K Czech** (которую по привычке до сих пор называют **Illusion Softworks**) не найти в списке дюжины почивших в этом году игровых компаний, который гуляет сейчас по интернету. Но и назвать студию живой в полном смысле этого слова сложно: кое-какие ключевые сотрудники, работавшие еще над первой **Mafia**, ушли сами, другие попали под сокращение (кого не уволили в первый заход, с тем попрощались во второй). Даниэль Вавра, главный идеолог и душа команды, давно работает с другими людьми и над другими играми.

Так что нет ничего странного в том, что многие похоронили для себя 2K Czech сразу после объявления о том, что за **Mafia 2** последует… игра про теннис. Но напрасно. **Top Spin 4** — это идеальный спортивный симулятор. Достаточно глубокий, чтобы изучать его полгода, но достаточно дружелюбный, чтобы полноценно играть уже через двадцать минут. А главное — в каком-то смысле это **Gran Turismo** от жанра. Игра, способная заинтересовать теннисом даже того, кто в упор не отличит Рафаэля Надаля от Максима Мирного (у нас самих с этим иногда возникают трудности).

В этом и состоит главное достоинство Top Spin 4 — в ней есть какая-то… убедительность. Под ее шарм легко попасть любому. Каждый матч, даже если вы хаотично давите на все кнопки сразу, здесь выглядит так, что тут же хочется оформить сезонный абонемент на ближайший корт. Даже спортивные сумки где-нибудь в углу, у зрительских кресел, нарисованы так, что сразу думаешь: «Да, теннис, наверное, лучший спорт на свете!» Так что не стоит горевать — может, Mafia этим людям больше и не по силам, но отличные игры они делать все еще умеют.

Стоны, издаваемые увлеченными игрой чернокожими дамами, в Top Spin традиционно напоминают нечто среднее между воем бизона и визгом свиноматки.

ТОЧКУ ГОДА ≣ В ДЕВЯТОЧКУ ГОДА ≣ В ДЕВЯТОЧКУ ГОДА ≣ В ДЕВЯТОЧКУ ГОДА ≣ В ДЕВ

EA SPORTS

FIFA 12

Издатель	
Ф. №	Electronic Arts
Разработчик	
Оп. №	EA Canada
Платформы	
Д.№	PC, Xbox 360, PS3, PSP, PS2, Wii, 3DS, Mac, iOS

С высокими оценками приходит большая ответственность, и, выписывая FIFA 12 восемь с половиной баллов, мы были готовы к тому, что из сектора поклонников Pro Evolution Soccer в сторону судей вот-вот полетят пластиковые сиденья. Ведь оголтелые фанаты есть оголтелые фанаты, их хлебом не корми — дай поспорить насчет мнимого (теперь уже) превосходства японского симулятора над канадским. Без аргументов, на эмоциях, просто потому, что «FIFA — аркада, а PES — настоящий хардкор, от которого спина потеет». Импульсу поддаются даже самые спокойные и рассудительные фанаты виртуального спорта, потому что тезис про потные спины был актуален (чего уж там) очень долго.

Чтобы понять, как и почему FIFA 12 победила в ежегодном противостоянии футбольных симуляторов, нужно всего-то стать относительно взрослым и занятым человеком — у которого попросту нет времени на то, чтобы перебирать горы любительских патчей и самостоятельно доводить купленную игру до ума. Пока Konami торговала, по сути, голой, едва прогрессирующей механикой, канадцы пестовали движок и интересные сетевые режимы, обкатывали новую модель столкновений и лицензировали чемпионаты. Короче говоря, делали футбольный симулятор с человеческим лицом, получить удовольствие от которого можно без шаманских приплясываний над Kitserver. Если вы не знаете, что это такое, то поверьте — это к лучшему.

И ведь у EA получилось! Последняя крепость пала, прижатую к собственным воротам Konami не спас даже Месси с обложки. Атака из глубины, игра в стеночку, финт, удар — точно в девятку!

Если смотреть на FIFA 12 глазами отечественного болельщика, ее ключевое преимущество перед Pro Evolution Soccer — полностью лицензированное первенство России.

АППЕРКОТ ГОДА ≣ АППЕРКОТ ГОДА ≣ АППЕРКОТ ГОДА ≣ АППЕРКОТ ГОДА ≣ АППЕРКОТ ГОДА

FIGHT★NIGHT CHAMPION

Издатель
Ф. № EA Sports
Разработчик
Оп. № EA Sports
Д.№

Платформы
Xbox 360, PS3, iOS

В большинстве бокс-игр фаворитами всегда были длиннорукие негры, но в Champion это правило не работает.

Весь прошедший год кто-то кого-то самозабвенно бил по морде. Адам Дженсен аккуратно и точно вырубает охранника ударом в челюсть. Саб-Зиро снова пытается запинать Скорпиона. Натан Дрейк может ловко зарядить в пах или огреть по макушке свежей рыбой. И даже главный герой Rage в случае чего не прочь помахать кулаками, хотя в шутерах от первого лица так уже делать не принято. Но в каком-то высшем смысле все эти игры совсем про другое, и даже в Mortal Kombat всех больше интересуют молнии и насаживание на кол, чем само рукоприкладство. Но Fight Night Champion стоит особняком: в ней все технологии, все лицензированные бойцы, вся музыка, графика — вообще вся игра существует исключительно ради красочного финального удара по лицу.

В принципе, Fight Night всегда относился к нашему любимому жанру «спортивных симуляторов для тех, кому плевать на спорт», но Champion — это нечто большее. Это не просто файтинг, который позволяет вам весело и зрелищно столкнуть друг с другом двух дюжих мужичин, а игра, каким-то невероятным образом заставляющая вас разучивать комбинации, вырабатывать тактики, экспериментировать с приемами и даже детально осваивать управление (которое от выпуска к выпуску традиционно мутирует). Здесь практически невозможно победить, слепо повторяя какие-то условные движения «как в телевизоре». Помимо этого, в Fight Night есть еще и сюжет, который пускай поверхностно, пускай слегка неумело, но все же рассказывает нам трогательную историю становления молодого боксера. А какой мальчишка, даже если ему сейчас за тридцать, не мечтал почувствовать себя Рокки Бальбоа?!

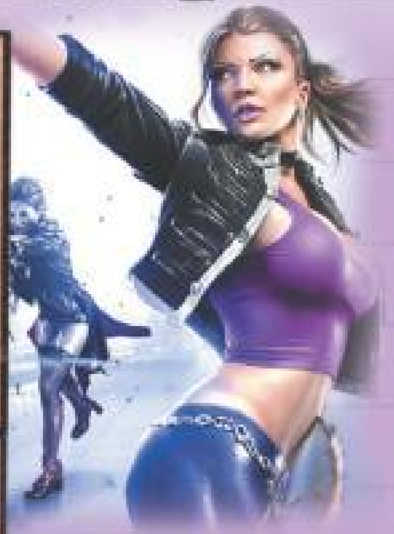
Мы даже не представляем, если честно, как авторы в следующий раз смогут вложить в пресловутый удар по лицу еще больше сил, средств и таланта.

БРАТУХИ ГОДА ≣ БРАТУХИ ГОДА ≣ БРАТУХИ ГОДА ≣ БРАТУХИ ГОДА ≣ БРАТУХИ ГОДА

SAINTS ROW THE THIRD

Издатель
Ф. № THQ
Разработчик
Оп. № Volition
Д.№

Платформы
PC, Xbox 360, PS3



Иногда кажется, что полиция в Saints Row: The Third существует только для того, чтобы над ней по-всякому издевались все, кому сегодня не лень.

Никогда не думали, что скажем нечто подобное, но после Saints Row: The Third все ролики GTA 5, вместе взятые, перестают вызывать какой-либо интерес. Достаточно сравнить последние выпуски Grand Theft Auto и Saints Row, чтобы понять — Rockstar немножко потерялась, а вот Volition, которую только ленивый не пинал за выродившуюся непонятно во что Red Faction, наоборот, явно вступила на правильный путь.

GTA 4 — неторопливая, пугающе старомодная, не желающая меняться. Забронзовевшая — так это называется. Saints Row — напротив — активна, приветствует перемены, в первую очередь думает об игроке, а не о каких-то там «традициях». Всем старперам приготовиться к стиранию с лица Земли.

И ведь Volition предупреждала конкурентов — давно, еще в рекламном ролике Saints Row 2, когда с намеком спрашивала игроков, чем бы те предпочли заняться в свободное время в видеоигре: сходить с кузеном в боулинг или вступить в нелегальный бойцовский клуб, стать телохранителем у рок-группы, научиться кататься на крышах машин, как на доске для серфинга, и вообще — оторваться по полной. Если что, это называется «выбором Хобсона», то есть варианты как бы есть, но на самом деле их нет — настолько очевиден правильный ответ. С тех пор прошло три с лишним года. Rockstar успела выпустить L.A. Noire и Red Dead Redemption, а заодно и продемонстрировала всем, что плевать она хотела на каких-то там «Святых» и собирается и дальше «следовать принципам».

А потом грянула третья Saints Row. Жестокая и бескомпромиссная, словно обиженный пятиклассник. Безбашенная, как Борат. Максимально несерьезная, насмехающаяся над игровым (и вообще медийным) мачизмом, но умудряющаяся при этом крайне успешно его же продавать. Игра, в которой смена пола у главного героя даже не квест-хохма, а рутинное дело. Игра, в которой одна из сюжетных миссий предписывает главному герою продаться с аукциона в качестве секс-раба. Игра, единственная цель которой — заставить вас улюлюкать и ржать надо всем, что происходит на экране. Самый пацанский проект 2011-го.

ПЛИНТЕРСЕЛЛ ГОДА ≣ СПЛИНТЕРСЕЛЛ ГОДА ≣ СПЛИНТЕРСЕЛЛ ГОДА ≣ СПЛИНТЕРСЕЛЛ ГОД

Deus Ex: Human Revolution

Издатель
Ф. № Square Enix
Разработчик
Оп. № Eidos Montreal
Д.№
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Обо всех прочих многочисленных достоинствах **Deus Ex: Human Revolution** вы можете прочитать неподалеку. А награду в спецноминации мы вручаем игре совсем за другое: в нашу традиционную шуточную спецноминацию эта игра попадает по вполне себе серьезным причинам. «Симбиоз жанров — это всегда компромисс», — писали мы в рецензии, и это бесспорно. Новый Deus Ex сложно назвать полноценной ролевой игрой, и экшен там довольно схематичный. Но вот стелс работает за троих — именно он служит тем клеем, который сводит воедино все запчасти сложной конструкции из персонажей, перестрелок и декораций «Бегущего по лезвию».

Deus Ex, как и одиннадцать лет назад, можно проходить словно головоломку, пытаясь найти два-три запрятанных на каждой локации безупречных стелс-варианта. Примерно так и работали первые три части **Splinter Cell**. Но куда интереснее принимать решение на ходу, переписывая план всякий раз, как из-за угла неожиданно выскользнет охранник. Таскать трупы, перепрограммировать роботов, бегать от укрытия к укрытию... средств и вариантов масса, и в основном благодаря большим, сложным, детальным уровням. А когда прижался к стенке, молясь, чтобы не заметил проходящий мимо страж, вообще стараешься не дышать.

Интересно, что **Thief 4**, игру, где красться в тени, предположительно, будет еще интереснее, разрабатывают как раз в **Eidos Montreal**. Если она все-таки выйдет в 2012 году, то, вполне возможно, эта номинация превратится в ежегодную колонку о том, какие святые люди там работают.

Даже «тихие убийства» у Адама Дженсена больше похожи на показательные казни.

ЕССЫ ГОДА ≣ ПРИНЦЕССЫ ГОДА ≣ ПРИНЦЕССЫ ГОДА ≣ ПРИНЦЕССЫ ГОДА ≣ ПРИНЦЕССЫ ГО

The Legend of Zelda: Skyward Sword / Super Mario 3D Land

Издатель
Ф. № Nintendo
Разработчик
Оп. № Nintendo
Д.№
Платформы
Wii, 3DS

У **Super Mario 3D Land** и **The Legend of Zelda: Skyward Sword** есть много общего. Это игры **Nintendo**, делал их Сигеру Миямото, и их герои спасают принцесс. Но все-таки существуют они в совершенно разных плоскостях. Новый Super Mario — это всего лишь своеобразный итог тому, что случилось с серией за время существования Wii (даром что вышел он на Nintendo 3DS, которой хорошие игры сейчас нужны как воздух), а случилось там много чего веселого. Во многом поэтому 3D Land и попадает в наши итоги года: для Super Mario Galaxy 2 мы в свое время так и не смогли найти места в прошлогоднем чарте, а прочие выпуски пришлись на тот период, когда большая «Игромания» писала исключительно про PC.

Skyward Sword же — это монументальный долгострой, а еще, вероятно, последняя «Зельда», которая построена по старым правилам. Миямото уже давно говорит о том, что собирается перезапустить весь сериал, как это случилось в свое время с переходом в три измерения. Нет сомнений, что Марио эти изменения тоже коснутся, серии давно живут в негласном симбиозе и обмениваются дизайнерскими решениями.

Не меняется только одно — это все еще высококлассные игры, живая классика, долговечность которых подчеркивают как раз неумело прилепленные новые технологии: стереоскопическая картинка в Mario в основном раздражает, а Skyward Sword (по гамбургскому счету) легко бы прожила и без опытов с Wii MotionPlus (да и вообще этого глупого пульта).

Все остальное, видимо, будет безупречным как минимум до тех пор, пока Марио и Линк не спасут своих женщин раз и навсегда. В этом поколении не получилось. Простите, друзья, но ваши принцессы в другом замке.

На большинстве кадров Super Mario 3D Land совершенно неотличима от Super Mario Galaxy.

За встречами с вот такими вот существами проходит вся молодость Линка.

...ТОР ГОДА ≣ ДИКТОР ГОДА ≣ ДИКТОР ГОДА ≣ ДИКТОР ГОДА ≣ ДИКТОР ГОДА ≣ ДИКТОР Г...

Ф. №	**Издатель** Warner Bros. Interactive
Оп. №	Entertainment
	Разработчик
Д.№	Supergiant Games
	Платформы Xbox 360, PS3, iOS

В большинстве бокс-игр фаворитами всегда были длинно-рукие негры, но в Champion это правило не работает.

Bastion принято называть экшен-RPG, хотя, честно говоря, от ролевой игры здесь только рожки да ножки. Правильнее будет именовать его изометрическим инди-экшеном. Взглянув на игру первый раз, поражаешься прежде всего качеству картинки: сочные, красочные двухмерные пейзажи, расколотые чудовищным катаклизмом, восстанавливаются по кусочкам буквально у вас на глазах. По пейзажам разгуливает белобрысого вида пацан (которого так и зовут — Пацан) и что есть мочи лупит диковинных монстров.

Прорваться в наш итоговый топ Bastion смог по двум причинам. Первая и основная — великолепная боевая система. Практически все свое время в Bastion игрок посвящает сражениям. На Пацана нападают отовсюду: слева, справа, сверху и даже из-под земли. Каждый враг уникален — у него есть слабые и сильные стороны, которые просто невозможно не учитывать, если вы хотите победить. Никакого тупого закликивания противников, только холодный расчет и четкое понимание, какое оружие (а также тайные суперудары и тоники) взять с собой на дело. Оружия немного, но зато оно действительно разное — от молота, меча и мушкета до мортиры и кузнечных мехов, извергающих огонь. Причем таскать одновременно можно только два смертоносных инструмента, так что к выбору нужно подходить со всей ответственностью — сменить экипировку можно только на базе да в редких оружейных на уровнях.

Вторая причина — совершенно уникальная атмосфера одновременно и обреченности, и надежды. Чем ближе вы к финалу, тем больше узнаете об истории мира, о его обитателях, о разрушившем его катаклизме и тем сильнее понимаете, как тут все плохо. Немало этому способствует и рассказчик, этакое ноу-хау разработчиков. Седовласый старичок немного отстраненным, но проникновенным голосом комментирует чуть ли не каждый шаг главного героя, и именно благодаря рассказчику мы все больше узнаем о мире, в котором он живет. И хотим во что бы то ни стало его спасти.

...ЙК ГОДА ≣ РЕМЕЙК ГОДА ≣ РЕМЕЙК ГОДА ≣ РЕМЕЙК ГОДА ≣ РЕМЕЙК ГОДА ≣ РЕМЕЙК ГО...

Ф. №	**Издатель** Sony
Оп. №	**Разработчик** Team ICO
Д.№	
	Платформа PS3

Вы не ошиблись: мальчик и правда рогатый.

Ремейков за отчетный период было много — можно сказать, весь 2011 год в игровой индустрии кто-то что-то пытался перекрасить и продать заново. Причем перекрасить получалось недурно, даже Metal Gear Solid: Peace Walker и PSP-версии God of War смотрятся на большом экране не так уж жутко. А, скажем, Beyond Good & Evil HD вообще легко сойдет за лонч-проект этого поколения.

В этом смысле у ICO & Shadow of the Colossus Collection, конечно, есть проблемы. «Колоссы» почему-то переработаны поверхностно — изменилось, кажется, только разрешение. Разрекламированный 3D-режим оказался никому не нужен: во-первых, все еще экзотика, во-вторых, в играх родом с PS2 он смотрится по меньшей мере странно. Наконец, трофеи, которыми по привычке снабжают все ремастеры, в данном случае только раздражают: вы расслабились, погрузились в новый мир и взаимодействуете с ним чуть ли не на астральном уровне, а тут на экране с оптимистичным звоном открывается окошко, поздравляющее с очередной жертвой. Очень мило.

Но важны, конечно, не пиксели, а та самая астральная, ментальная близость. ICO и Shadow of the Colossus — две монументальные, совершенно особенные игры. В одной из них мальчик спасает девочку, в другой юноша верхом на кобыле убивает великанов. Очень просто, правда? А до всего, что лежит глубже, можно докопаться лишь самостоятельно. И обновленная версия дает шанс тем, кто по каким-то причинам не сделал этого десять и шесть лет назад соответственно.

Откровенно говоря, любой разговор об играх Team ICO неизбежно превращается в слащавую простыню из эпитетов. Поэтому минутка трагедии: Фумито Уэда, худрук студии, недавно покинул Sony и теперь самостоятельно доделывает The Last Guardian, условное завершение условной трилогии, начатой в ICO. Так что как оно там с игрой получится — непонятно, но очень страшно: возможно, коробка с ICO & Shadow of the Colossus Collection содержит все самое великое, что Уэда когда-либо сделал (и сделает) в жизни.

Дофус
Сделано во Франции
40+ млн игроков в мире
Пошаговая стратегия? Онлайн-RPG? Мультсериал?
Дофус. Это надо видеть!
dofus.mail.ru
Издатель @mail.ru
ankama
На правах рекламы

Александр Башкиров

ТРЕНДЫ ГОДА ≣ ТРЕНДЫ ГОДА ≣ ТРЕНДЫ ГОДА ≣ ТРЕНДЫ ГОДА ≣ ТРЕНДЫ ГОДА ≣ ТРЕНДЫ ГОДА

Тренды года

2011-й в игровой индустрии — затишье перед бурей

В 2011 году вместо отдельных крупных событий новостная лента рассказывала о десятках мелких, каждое из которых было не так уж важно для нас в настоящем, но ощутимо влияло на ближайшее будущее.

В июне Nintendo анонсировала первую домашнюю консоль следующего (восьмого!) поколения **Wii U**, зато в течение года понесла рекордные убытки в 1,3 миллиарда долларов, а вышедшая весной портативная консоль **3DS** начала активно продаваться лишь с декабря и только в Японии.

Многие игровые компании, разработчики платформ и онлайновых сервисов готовились к великим подвигам, неся убытки и выискивая более надежную экономическую модель. Однако сделанные в 2006-2009-х годах (когда у всех были деньги и практически неограниченные ресурсы) открытия утрачивают новизну и становятся либо китчем (стереоизображение), либо унылой необходимостью (постоянное онлайновое подключение для запуска игры).

Сервисы OnLive и Gaikai действуют уже второй год, но представляют серьезный интерес лишь для западных инди-разработчиков (среди инди-игр для OnLive в США даже наблюдается некоторая конкуренция). Вместо облачных служб настоящим двигателем торговли остаются распродажи в **Steam** да **Amazon**.

Чем больше продукты полагаются на серверные базы, тем больше вероятность взлома и похищения личных данных. Весь 2011 год прошел в тени коварного анонимного хакера, пытающегося украсть код вашей пластиковой карты.

Новая кросс-платформенность

Когда-то под кросс-платформенностью подразумевался выход одной и той же игры на ПК и **PlayStation**. В 2011 году «кросс-платформенность» — это *одновременное* существование игры на ПК, всех мыслимых консолях, мобильном телефоне и в окне вашего любимого браузера.

Blizzard и **World of Warcraft**, как всегда, идут вперед и задают тон: начав с мобильной аутентификации пользователей и сервиса **Blizzard Mobile Store** с рингтонами и обоями в 2008-м, тремя годами позже компания пришла к приложению **Mobile Armory** для **iPhone**, **iPad**, **iPod touch** и устройств на платформе **Android**. В WoW теперь есть проверка аукционов и снаряжения персонажа с мобильного телефона, выделенный чат для руководства рейда и обмен личными сообщениями — не говоря уж о возможности посмотреть данные знакомых персонажей через **WoW Armory** в **Facebook** и доступе к гильд-чату через браузер.

Границы между платформами стираются давно, но только в последние месяцы мы наблюдаем универсально доступные игры, функциональность которых меняется в зависимости от устройства.

Prime World от **Nival** практикует PvP в стиле DotA. Вскоре в игре должны появиться: строительство замков, мини-игры **Prime World: Emaki** и **Prime World: Alchemy** для социальных сетей (Facebook, «Одноклассники.ру», «ВКонтакте») и телефонов/планшетов с **iOS** или **Android**.

Nintendo делает все точно так же, только и само мобильное устройство Wii U, и специальная социальная сеть будут принадлежать разработчику платформы. **Microsoft** в последнем обновлении добавила возможность управлять Xbox 360 с **Windows Phone** и выпустила приложение **My Xbox LIVE** для просмотра пользовательских данных Xbox 360 на iPhone, iPod touch и iPad.

Вымирание офлайновых игр

Сегодня онлайн — это не только мультиплеер, регистрация ключа игры в Battle.net или Steam, раздача ачивментов и противопиратские меры, требующие постоянного интернет-подключения.

В сингле вышедшей в октябре **Might and Magic Heroes 6** в правом верхнем углу экрана красуется синяя кнопка «**Conflux**», ведущая к онлайновому профилю сервиса **Ubisoft** и настройкам персонажа, оружия и способностей, а по карте разбросаны волшебные чат-сферы для общения с другими игроками.

Нечто подобное компания **Cyan Worlds** пробовала осуществить еще в 2003 году с квестом **Uru: Ages Beyond Myst**, где игроки должны были оставлять друг другу подсказки в специальных тайниках, но в то время не хватило ни технологий, ни бюджета, да и жанр адвенчуры был не самым удачным для эксперимента...

В 2009-м **The Creative Assembly** принесла многопользовательский элемент в сингл-кампанию **Total War** в Campaign Multiplayer Beta. Год спустя **Napoleon: Total War** подарил игрокам со всей планеты возможность в любой момент занимать место AI-противников. В 2011-м одиночную кампанию **Total War: Shogun 2** уже невозможно было представить без участия живых игроков.

В сингл более популярных жанров интернет-функционал принесли консольные RPG **Demon's Souls** (октябрь 2009-го) и **Dark Souls** (сентябрь 2011-го). В этих играх вы могли видеть, как призраки других пользователей мелькают у костров, оставлять сообщения и даже вторгаться в чужие кампании с целью помочь или навредить другому игроку. Эти интересные находки появились еще в оригинальной Demon's Souls, а в Dark Souls они стали доступны не только на **PS3**, но и на Xbox 360.

Непокоренным пока остается только одиночный режим FPS. Вскоре мы дождемся появления первого шутера, позволяющего игрокам прыгать в чужие сольные сессии под видом боссов, мини-боссов и рядовых зомби (пришельцев, мутантов — на ваш выбор), как это сейчас практикуется в кооперативном мультиплеере.

Вместе с офлайном в шутерах отомрет и сложность: привычные Easy, Hard и Nightmare заменит грамотный matchmaking.

Распродажи — двигатель индустрии

В западном мире распродажи — это сложная цепочка ритуалов, начинающаяся в «черную пятницу» после Дня благодарения и продолжающаяся круглый год.

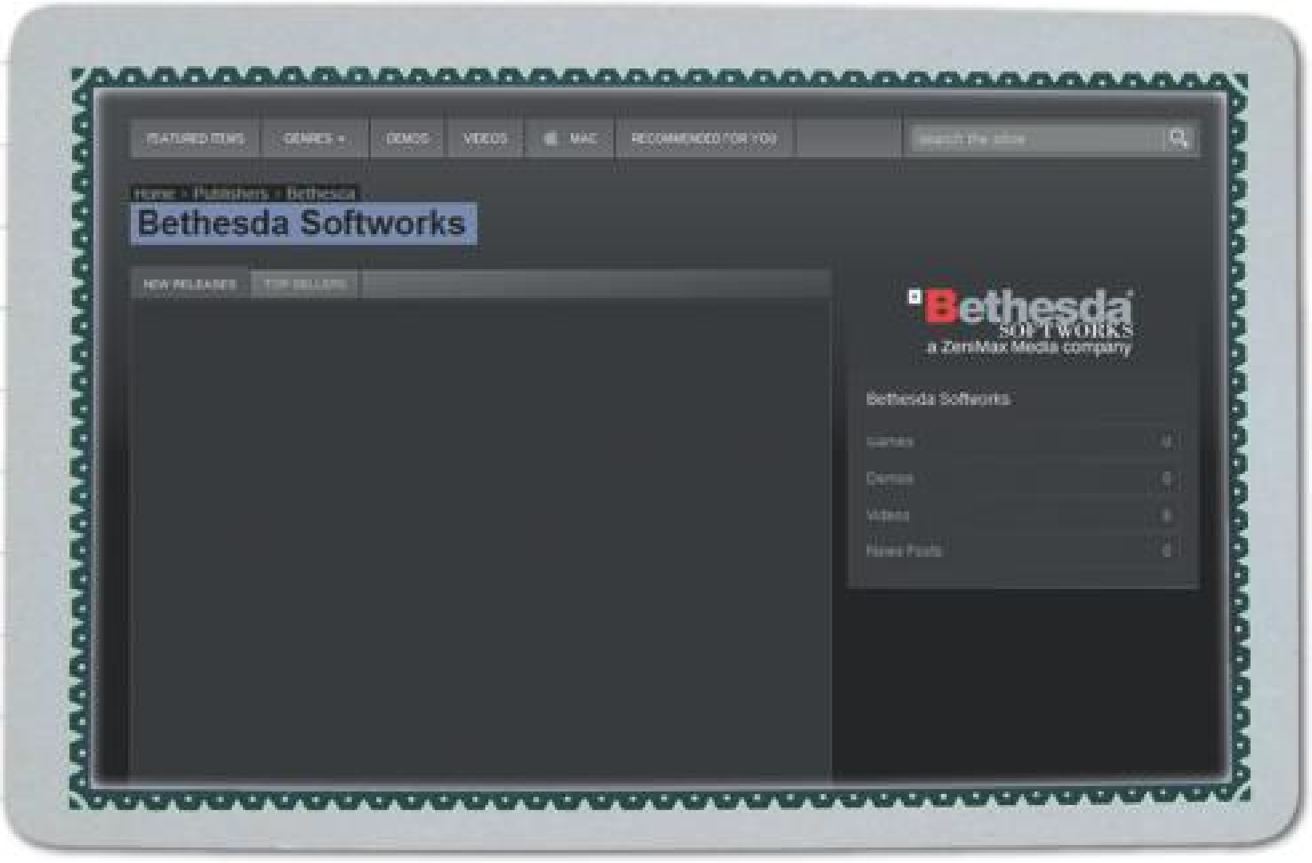
Распродажи в онлайновых магазинах Steam, App Store и Amazon позволяют приобрести **Mass Effect 2** за $5, «Ведьмака 2» за $16, а Tropico 4 за $20. Есть еще акции «купи одну игру — получи скидку в 50% на следующую!», выгодные наборы **Elder Scrolls 5: Skyrim** + **Rage** для PS3 за $84, купоны **Best Buy** и бесплатная доставка с Buy.com. Все работает на привлечение покупателей.

Усилиями **Valve** понятие «хорошая сделка» стало частью менталитета российского игрока: каждую зиму в Steam начинается традиционный рождественский сезон распродаж. Даже окно «игра недоступна для вашего региона», всплывающее особенно часто после перевода Steam в рублевую систему, неспособно испортить впечатление от покупки **GTA 4** за 86 рублей, **Psychonauts** за 199 рублей, **Team Fortress 2** за 150 рублей и **Left 4 Dead 2** за 200 рублей.

На Новый год и Рождество предлагаются скидки на тематические игры; на десятую годовщину **GTA 3** — скидка на все игры серии; распродажи по выходным (66% на все игры про Лару Крофт); летние распродажи (**Mafia 2** за 150 рублей, **Plants vs. Zombies** за 58 рублей, **Counter-Strike: Source** за 199 рублей); хэллоуинская распродажа игр о зомби и вампирах со скидкой 66% (а то и 75%). А ведь про зомби у нас сейчас каждый второй проект...

Какие уж тут пираты! Скидки в 50% и 80% приводят к тому, что пользователи покупают больше. Хорошо продаваемые развлечения входят в топы, а топовые продукты, в свою очередь, покупаются чаще: формируется спрос на определенные жанры на этой цифровой платформе. Ориентируясь на спрос, хозяева онлайновых магазинов хотят сами выпускать игры, что приятно волнует ошивающихся вокруг инди-разработчиков.

А участвуя в благотворительных акциях сайтов **HumbleBundle.com** и **IndieGala.com**, вы не только покупаете набор из 5 инди-игр по любой желаемой («справедливой») цене, но и поддерживаете фонды **Child's Play** и **Save the Children**.



Взломать планету

Апрельский взлом **PlayStation Network** и ее 77 млн учетных записей повлек за собой падение сети, плавно перешедшее в полноценную утечку конфиденциальных данных пользователей (имен, адресов, паролей и логинов) и кражу миллионов номеров кредитных карт.

Sony рассказала пользователям о взломе только 7 дней спустя, а затем неубедительно отчиталась перед американским Конгрессом (мол, доступ к базе данных произошел через сервер веб-приложений как самую уязвимую часть инфраструктуры **PSN**, а данные о кредитках все равно были зашифрованы).

Доступ к PSN восстановили в течение мая, зато уже в июне злоумышленники взломали сайт **SonyPictures.com**. Наглядная демонстрация уязвимости крупных онлайновых систем привела к падению акций компаний, занимающихся облачными вычислениями, таких как **VMware** и **Salesforce.com**. Аналитики объявляли взлом Sony вершиной айсберга и грозили полным подрывом современной игровой экономики. На деле все кончилось изменением пользовательского соглашения PSN, лишившего юзеров права участвовать в коллективных судебных исках против Sony.

11 ноября стало известно о хакерской атаке на Steam. Анонимы взломали форумы и получили доступ к базам данных компании с персональной информацией 30 млн игроков, которая, как поспешил успокоить нас Гейб Ньюэлл, была надежно зашифрована.

Пока российские пользователи Steam в срочном порядке снимали с карт все имеющиеся средства (так, на всякий случай), «**1С-Софтклаб**» и «**Акелла**» трогательно рассуждали о том, что взлом «не несет большой угрозы игрокам из РФ», которые, конечно же, покупают только и исключительно игры российских издательств! По заявлению представителя «1С», большая часть россиян все равно не делает покупки в Steam, а только активирует через этот сервис купленные в розничном магазине игры.

А потом в середине декабря 2011-го взломали бесплатный онлайновый сервис **Square Enix Members** в Японии и США. Правда, **Square Enix** исключает возможность кражи данных о кредитных картах пользователей — не потому, что они надежно зашифрованы, а потому, что их на сервере просто не было.

Эпоха коммерческих бета-версий

Небольшие инди-студии больше не разрабатывают игры целиком — трехгодичный цикл разработки, три месяца рекламы и полгода вялых продаж в магазинах остались в далеком прошлом. В эпоху цифровых платформ вполне можно продавать незаконченные игры, отслеживать реакцию игроков на форумах в реальном времени и продолжать разработку с учетом пользовательских отзывов. Бета-тестеры теперь сами платят за привилегию ловить баги в очередной гаражной игре.

Раньше использовать платежеспособных игроков в качестве подопытных кроликов позволяли себе лишь разработчики титанических MMORPG и хардкорных военных симуляторов.

В наше время девиз шведской компании **Mojang AB** «выпустить пораньше и обновлять почаще» взяли на вооружение практически все разработчики.

Еще бы, ведь Mojang сделала **Minecraft** — симулятор игры в кубики и самую коммерчески успешную бета-версию в истории. 18 ноября 2011 года в развлекательном комплексе Мандалай-Бэй в Лас-Вегасе в рамках конвента **MineCon** состоялся пышный запуск законченной (ну, более-менее) игры, но к этому моменту проект уже успел разойтись тиражом в 4 млн копий.

С 2009 года Minecraft проходила бесплатное тестирование на многопользовательских серверах. С 20 декабря 2010 года игра стала платной бета-версией ($20 с правом пожизненных обновлений).

В этом же месяце у ведущего разработчика Маркуса Нотча Перссона начались финансовые неприятности. Его счет на **PayPal** оказался заморожен в связи «с подозрительной активностью»: оказывается, получать деньги за незаконченную игру не всегда и не везде легально.

К началу 2011-го был продан 1 млн копий Minecraft, а через 6 месяцев — еще 2 млн. Нынче Minecraft Version 1.0 продается для ПК и Mac за $27, а западные издания язвят, что «два года — самый долгий срок, предоставлявшийся журналистам для ознакомления с игрой».

* * *

Уже в 2010-м итоги года подводились с натяжкой. Революционных игр было мало, заметные события легко можно было пересчитать по пальцам одной руки. В 2011-м индустрия почти замерла. Это вполне логично. Подходит к концу текущее поколение игровых платформ, рынок интерактивных развлечений готовится к значительным изменениям. Что ждет видеоигры впереди — никто не знает, но одно можно сказать точно: после затишья всегда начинается буря. И ее время вот-вот настанет. *

2011: деньги, похороны и переезд

Смерть Стива Джобса

Мы любим Стива Джобса (1955-2011) не только за то, что он довел до нас первый настоящий игровой смартфон (iPhone), организовал первый мобильный игровой магазин (App Store) и сумел превратить планшет из подарка для эстетствующего гика в полноценную игровую платформу (iPad). Но еще и за то, что, прежде чем основать компанию Apple в 1976 году, Стив Джобс и его будущий соратник Стив Возняк изобрели игру для компании **Atari** без процессора или программного кода, просто напаяв набор микросхем на печатную плату. Игра называлась **Breakout**.

Приход PayPal в Россию

Основанная в 1998 году украинским эмигрантом Максом Левчином крупнейшая в мире электронная платежная система **PayPal** долгое время отказывалась работать с гражданами России и Украины.

Доступ для жителей СНГ был открыт только в 2007 году, да и то без возможности приема платежей и с угрозой заморозки аккаунта за любые подозрительные операции. Но в ноябре 2008-го в PayPal неожиданно появился русскоязычный интерфейс, а с 11 октября 2011 года россиянам стал доступен прием средств на свои счета. Правда, вывод денег пока возможен лишь в американские банки.

PayPal

Перенос выставки «ИгроМир»

Крупнейшая в России ежегодная выставка видеоигр прошла в шестой раз — и впервые не в 57-м павильоне Всероссийского выставочного центра, а в третьем павильоне выставочного комплекса «Крокус Экспо». И хотя для прессы на выставке ничего интересного не было (все это мы уже видели в Кельне и на E3), 100 тысяч посетителей послушно выстаивали свои часовые очереди, чтобы потрогать **PS Vita**, поучаствовать в турнире по **FIFA 12** и посмотреть выступление группы **SmokeBreakers** под руководством генерального директора **Electronic Arts Russia** Тони Уоткинса.

ДЭНИЭЛ БРИНОЛФ

Геймдизайнер, соавтор Minecraft, Стокгольм

Я НЕ ДУМАЮ О БОББИ КОТИКЕ.

Инди-игры — это не будущее индустрии, но часть этого будущего. Лично я надеюсь, что смогу делать игры еще долго, причем делать их своими силами.

Однажды я запустил мультиплеер Call of Duty в интернет-кафе, но не смог продвинуться дальше экрана авторизации. И бросил это дело.
По-моему, лучшая консоль сегодня на рынке — это Sega Game Gear.

Думаю, Minecraft стал таким популярным, потому что опирается на изобретательность самих игроков. В играх этого давно нет. Вот в RollerCoaster Tycoon, например, было.

Мне понравился «Крестный отец», когда я смотрел его первую пару раз. Потом надоело.

Я могу назвать себя казуальным игроком в спортивные симуляторы. Время от времени поигрываю, но за всю свою жизнь ни одного не купил.

В татуировках самих по себе нет ничего плохого. Но иногда, конечно, возникают этические проблемы. Например, если кто-то вваливается в тату-салон пьяный и под веществами и просит сделать ему большого осьминога на все лицо, явно надо ответить: «Нет, сэр. Это будет плохая татуировка».

В Швеции, в принципе, холодно. Но нет ничего приятнее, чем выйти на улицу, закутавшись в теплую одежду, когда за окном минус двадцать семь по Цельсию.

Я не играл в Uncharted. Но вообще-то неизведанные области (uncharted areas. — *Прим. «Игромании»*) мне нравятся.

В ШВЕЦИИ, В ПРИНЦИПЕ, ХОЛОДНО.

Я И ПРАВДА ЛЮБЛЮ КОЗЛЯТ.

Если выбирать между «Звездными войнами» и «Властелином Колец», то я выберу классическую трилогию Лукаса. Но Леголас клевый.

Valve — лучшие. Они подарили нам Steam, а Steam подарил все остальное.

Моя игра про «Черепашек-ниндзя» была бы о бедных детях, которые увидели бы в Шреддере любящего отца. И о том, как они повстречали кровожадного Леонардо и его приспешников-мутантов.

По-моему, в ролевых играх вполне могут уживаться и постановочные ролики, и хороший экшен, и большой мир, как в Skyrim. Но лично мне нравятся первые две части Fallout.

Все игры Blizzard продаются сумасшедшими тиражами только лишь потому, что эти игры хорошие. Когда ты выпускаешь первый хороший, по-настоящему хороший продукт, тут же появляется куча способных людей, которые хотят с тобой работать. И чем больше ты заботишься об этих людях, и чем больше привлекаешь таких же, как они, тем выше вероятность, что все будет хорошо.

Мне нравится, что на рынке мобильных систем есть и Android, и iOS. Никакой монополии. Надеюсь, этих платформ будет еще больше.

Я НЕ ТАКОЙ УЖ СУМАСШЕДШИЙ.

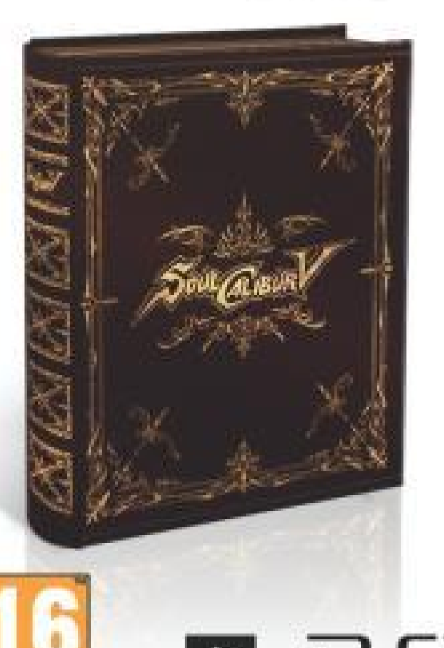
Работать вообще без ограничений сложно. Игра без ограничений — это белый экран. Но если делать игру без ограничений, то я бы сделал ее о том, как... поместить ограничения в игру. Что за глупость? А вот представьте. Вот этот вот белый экран. Вы говорите, что неплохо бы пристроить сюда стены и гравитацию, и ПАФ — все появилось. А потом говорите, что для того, чтобы жить, нужно дышать, а еще вы в космосе, и ПАФ — вы задыхаетесь. Весело же!

Я не такой уж сумасшедший. Самая безумная вещь, которую я когда-либо делал, — катался на сноуборде за пределами специально отведенной трассы.

Для меня супергерой — это тот, чьи суперсилы хорошо сочетаются друг с другом и сбалансированы. Но не Магнето!

Конечно, современные игры отличаются от игр девяностых. Где-то в лучшую сторону, где-то в худшую. Но если уж хочешь играть в старые добрые игры — просто садись и играй. Не нужно канючить, чтобы современные проекты были на них похожи.

Беседовал Геворг Акопян



«Отличное продолжение
нашего самого любимого файтинга».

СТРАНА ИГР

16
www.pegi.info

PS3
XBOX 360. XBOX LIVE.

www.softclub.ru

namco
BANDAI NAMCO Games

SOULCALIBURTMV & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

РЕКЛАМА

Жанр
Платформер
Разработчик
Frozenbyte
Издатель
Atlus
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Mac
Сайт игры
trine2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 516 Мб видео

Ольга Анциферова

TRINE 2

Трое без лодки

Глядя на **Trine 2**, невозможно не восхититься ее художественным исполнением, напоминающим продолжительный LSD-трип человека с очень бурной фантазией. В волшебном мире игры кажется вполне естественным летать на пузырях, прыгать на грибах, как на батутах, сражаться с цветами-людоедами и кормить гигантских улиток. И все это — на фоне кислотно-ярких бэкграундов завораживающей красоты, которые можно хоть сейчас ставить на обложку «Художественного журнала» под заголовком «Видеоигры как искусство». Уже поэтому Trine 2 заслуживает внимания.

Редкости и красоты

Впрочем, красивой была и первая часть Trine — интересный гибрид платформера и головоломки, в котором мы управляли тремя персонажами, чьи судьбы оказались неразрывно связаны в результате контакта с таинственным волшебным артефактом (тем самым Трайном). Досыта налюбовавшись сиквелом, с радостью обнаруживаешь, что в него еще и чертовки приятно играть — особенно в компании.

Как и в прошлый раз, вооружившиеся геймпадами игроки фактически попадают в пересказанную на новый лад **The Lost Vikings**. В нашем распоряжении та же троица: волшебник Амадей, воровка Зоя и рыцарь Понтий. У каждого из них свои особые способности, которые необходимо комбинировать, чтобы пройти каждый уровень. Маг, как и раньше, умеет создавать ящики и поднимать в воздух предметы, а элегантная воровка отлично управляется с луком и может перемещаться по воздуху при помощи абордажного крюка, цепляющегося за деревянные поверхности. Рыцарь же является основным оружием против орд гоблинов, то и дело встречающихся по дороге. Единственный обладатель меча и доспехов, едва скрывающих огромное пузо, Понтий идет вперед тараном, круша все на своем пути и постоянно болтая. Что характерно — в основном о еде. Подобные ремарки героев вроде бы должны смешить, но на деле с юмором у Trine 2 заметно хуже, чем у ее прообраза двадцатилетней давности, в котором суровые викинги постоянно подтрунивали друг над другом и над игроком («Мне кажется, что на меня кто-то постоянно смотрит. Вон оттуда, из-за стекла…»).

Три головы

Как и в оригинале, головоломки в игре обычно имеют множество вариантов решения. Для примера возьмем простую ситуацию. То тут, то там на уровнях встречаются красные цветы, больно стреляющие файерболами. Уничтожить их невозможно, поэтому проще всего создать ящик, заткнуть им пасть огнедышащему сорняку и спокойно пройти дальше. Но есть и другой вариант — пустить вперед рыцаря, который будет отражать огненные шары щитом, пока два других персонажа не переберутся на спасительный выступ. Выбор всегда за нами, а четко установленные способы прохожде-

Поздние уровни отличаются более мрачной палитрой.

И это всего-навсего первый кадр игры..

ния головоломок встречаются крайне редко.

Сами пазлы стали заметно разнообразнее: тут есть и стандартные «полосы препятствий» с проваливающимися полами и огненными мельницами, и головоломки с трубами (что куда присоединить, чтобы направить пар в нужную сторону), и даже порталы, функционирующие практически так же, как в **Portal 2**.

Физический движок не прощает ошибок: неприятности вида «не долетел», «перелетел» и «не удержался на платформе» случаются постоянно. Зато в отличие от, к примеру, **LittleBigPlanet** чекпойнты здесь расставлены демократично — и нет нужды заново проходить половину уровня. В случае смерти одного-двух персонажей за ними всегда можно вернуться на предыдущее место возрождения или подобрать на следующем. Впрочем, стоит одному из игроков пройти сложный участок и рвануть вперед, не дожидаясь остальных, как те могут расслабиться — игра автоматически перенесет их к партнеру. Таким образом, один человек может какое-то время спокойно «тащить» на себе двух иждивенцев. Впрочем, это вряд ли можно считать сильным минусом.

Поливать корни растения, выращивать его и таким образом подниматься наверх — это не просто мило, а, без преувеличения, гениально.

Единственное, в чем действительно можно упрекнуть Trine 2, — так это, как ни странно, в несбалансированности персонажей. Если в начале игры мы имеем четкое разделение ролей, все три героя примерно равны по значимости, то по мере накопления очков опыта Понтий и Зоя постепенно отходят на второй план. Волшебник Амадей, невыносимо скучный поначалу из-за своей абсолютной беззащитности, прокачавшись, становится самым ценным членом команды. Во-первых, имея всего два очка опыта, можно нуачиться поднимать в воздух монстров, обеспечив относительную безопасность персонажа. Во-вторых, есть возможность увеличить количество создаваемых ящиков до четырех и преодолевать даже самые сложные препятствия. И, наконец, поставив один ящик на другой, можно обойти запрет на собственную левитацию и уж точно достать все бонусы на уровне. Конечно, пройти всю игру магом не выйдет (как минимум придется сражаться с боссами), но в плане решения головоломок Амадей — по-настоящему читерский персонаж.

■■■

Есть в Trine 2 и одиночная кампания. Формально она ничем не отличается от мультиплеера, но на деле попросту скучна. Впрочем, некоторые пазлы в этом случае заставляют проявить смекалку, ведь в сингле на экране одновременно может находиться лишь один из персонажей.

И все же вторая часть Trine (да и первая тоже) — прежде всего кооперативная забава, вся прелесть которой заключается в том, чтобы вместе с друзьями изучать сказочный мир, решать головоломки, подставлять друг друга и просто весело проводить время. Это одна из тех редких сегодня игр, которая хоть и не привносит ничего нового в жанр, но способна понравиться каждому. Хардкорщики оценят присущий игре дух старых платформеров с «Денди», более казуальная публика — простоту освоения и незамысловатые пазлы. Все остальные попросту не смогут отвести от Trine 2 глаз. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Динамичный и разнообразный платформер, на фоне которого (безо всяких CryENGINE и Frostbite) половина современных игр выглядит просто уродливо.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆	8
Графика ★★★★★★★★★★	10
Звук и музыка ★★★★★★★★★☆	9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ЖАНР
симулятор выживания
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Mojang
ПЛАТФОРМЫ
PC, iOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
minecraft.net

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ

ВНУТРЕННИЙ КОСМОС

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 1,5 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

MINECRAFT

Когда рассвело, я понял, что в животе пусто, а ни в рюкзаке, ни в сундуках нет ни крошки съестного. Хозяйства я еще не наладил, жил собирательством и охотой. Нужно было готовить оружие и отправляться на поиски дичи.

Остров, на котором стоял мой форт, от другого клочка суши покрупнее отделял небольшой проливчик. Переплыв его и обследовав ближайшие окрестности, я выяснил, что округа так же пуста, как мои закрома. Всех, кто годился в пищу, давно съели. Предстояла экспедиция вглубь острова.

Я уже немного исследовал его, но в известных местах ничего съедобного не водилось, поэтому пришлось повернуть на юг, в неразведанные районы. Прошло несколько часов, солнце замерло в зените, а поиски все продолжались. По пути я встретил лишь пару диких овец — кожа да кости. Глубже в лесу наткнулся на волчью стаю. К счастью, волки и сами оголодали, были заторможенными и отупевшими, так что избавиться от них оказалось относительно просто.

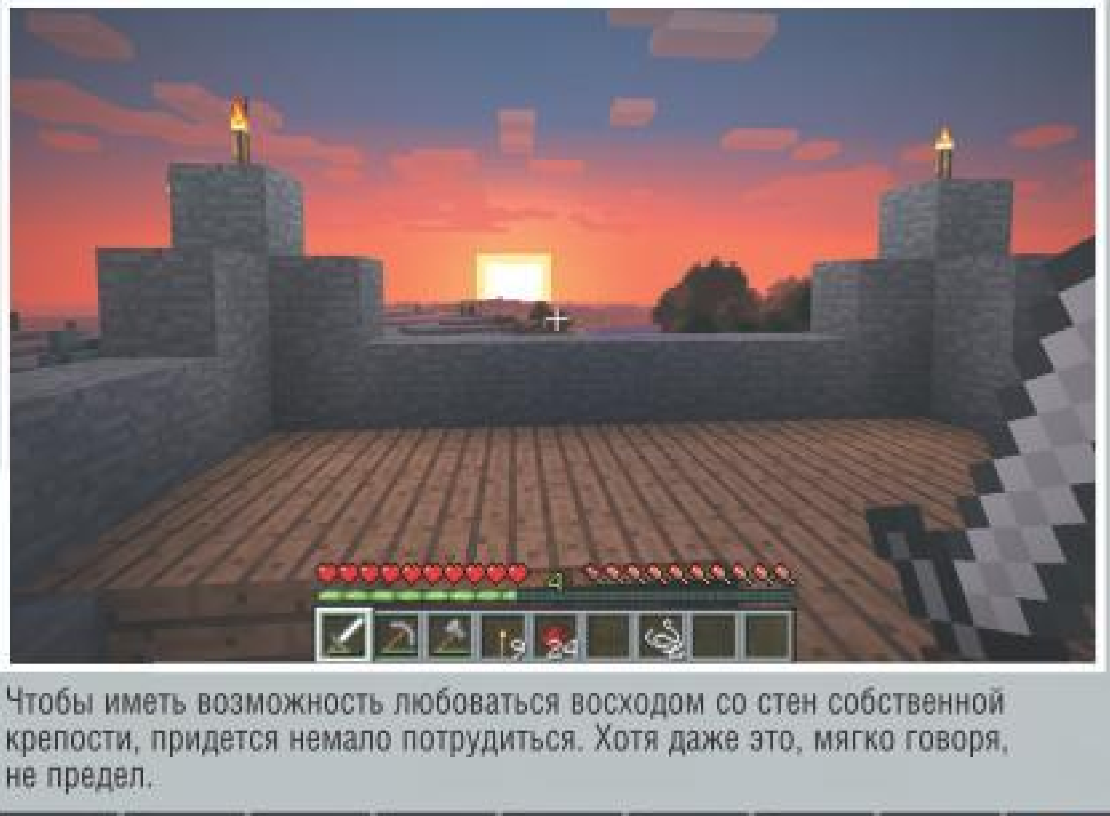
В какой-то момент, взбираясь на очередной холм, я вдруг понял несколько очень важных и очень страшных вещей. Еды в рюкзаке так и нет, сил от голода почти не осталось — соплей перешибить можно. Небо уже начало темнеть, а самое главное — я потерялся.

Жажда жизни

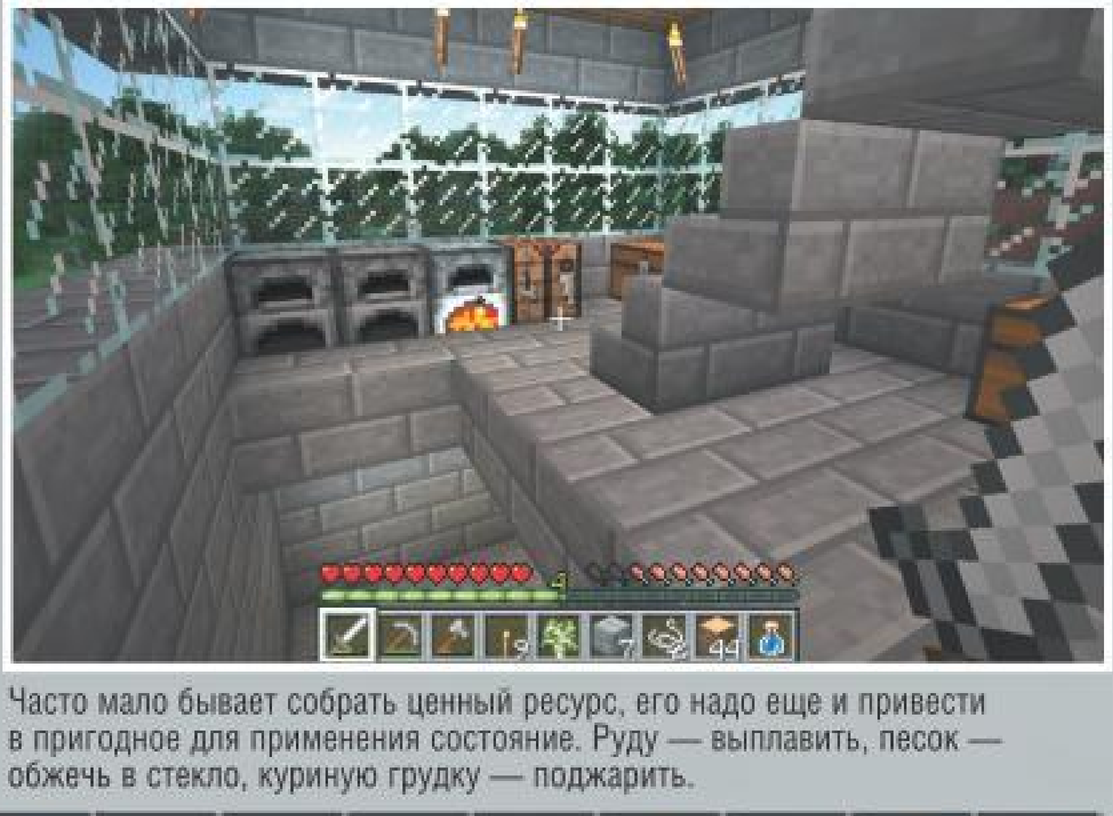
Несколько минут лихорадочно оглядывался, пытался найти на небе солнце, но оно, видимо, спряталось за облаками. Не зная, в какой стороне дом, я побрел наугад, высматривая между деревьями родные бойницы или хотя бы синий отблеск воды, — мне казалось, что уж по берегу-то я точно выйду к форту. Вопрос только когда.

Как назло, волков и здесь водилось порядочно. Они бродили под деревьями, высунув языки. Один взобрался на небольшой холмик — показалось на секунду, что высматривал именно меня. Но я на этот раз уже не так рвался в бой. Стычка даже с одним зверем могла сейчас стать фатальной. Я невольно вспомнил о золотой кирке, которую выковал недавно, после того как наткнулся в шахте на небольшую жилу. Понял, что по забывчивости не вынул ценный инструмент из рюкзака. Что с ним будет, если я сейчас умру? Кому достанется сокровище?

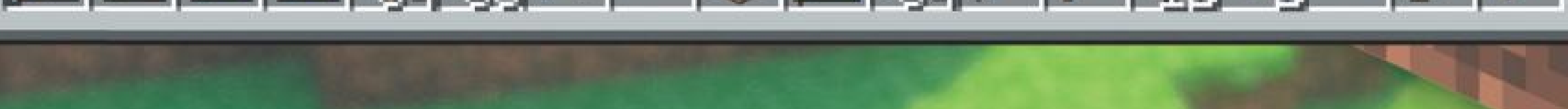
Наконец, за березами показалась долгожданная синева. Я вышел на берег и понял, что сделал крюк. Повернул на восток, а потом на северо-запад и вышел к дому с противо-



Чтобы иметь возможность любоваться восходом со стен собственной крепости, придется немало потрудиться. Хотя даже это, мягко говоря, не предел.



Часто мало бывает собрать ценный ресурс, его надо еще и привести в пригодное для применения состояние. Руду — выплавить, песок — обжечь в стекло, куриную грудку — поджарить.



Собственное хозяйство — важный элемент нормальной жизни в Minecraft. Пока вы не научились как минимум выращивать пшеницу и печь хлеб, стабильности не ждите.

Крафтинг в действии. Система одновременно интересная и потрясающе простая — в большинстве случаев нужно просто «нарисовать» предмет правильными материалами.

положной стороны. Солнце почти село, вот-вот должны были появиться звезды, луна, а с ними — все опасности ночи. Из последних сил я доплелся до залива и переплыл его в обратном направлении, а уже вылезая на относительно безопасный берег под стеной форта, увидел, что метрах в двухстах от меня на высоком обрыве стоит «часовой» — скелет с луком. Началось. Задержись я хоть на пару минут, и...

Еле переставляя ноги, поднялся по каменным ступеням, открыл дверь и ввалился в комнату — в тысячу раз более голодный, чем утром. Не желая сдаваться, еще раз все перерыл. Когда проверял сундук у южного окна, почуял вдруг странный сладковатый запах. А уже через несколько секунд обнаружил его источник — сувениры на память от убитых зомби, несколько кусков их гнилой плоти. Когда и зачем я притащил эту пакость домой и как мне вообще пришла в голову эта великолепная идея, я уже не помнил. Более того — мне было все равно.

Я видел перед собой не мерзостную гнилушку, а мясо. Единственный предмет в округе, который с огромной натяжкой можно было бы назвать едой.

Я вытащил первый кусок. Поднес его ко рту. Вонь ударила в нос, я вдруг вспомнил, *что* именно держу в руках, но быстро подавил в себе это воспоминание и подступившую рвоту. Вгрызся в мясо зубами, рвал его, давился, глотал, не давая себе опомниться...

Когда я наконец набил живот, от «ужина» почти ничего не осталось. Во рту стоял отвратительный привкус, желудок крутило так, что глаза вылезали из орбит, и, кажется, поднялась температура. Но я был сыт.

Мой взгляд упал на печь в углу, в которой я обжигал кирпичи и готовил еду. «А ведь можно было хотя бы поджарить», — подумалось вдруг.

На следующий день я завел огород.

На что вы готовы?

Эта абсолютно правдивая история произошла со мной примерно на третий день игры в релизную версию Minecraft. Я до сих пор помню каждый шаг этого мрачного путешествия, помню отчаяние, надежду (овечка!), разочарование и — финальный аккорд — кусок гнили в руках. И еще помню смесь ужаса и радости, а потом, уже по итогам, непрошенную мысль: алло, это всего лишь игра!

Конечно, не найди я еды — никакой катастрофы не случилось бы. Более того — можно было, вернувшись домой, просто выложить все из инвентаря и пойти утопиться, чтобы воскреснуть с полным здоровьем (а главный результат продолжительного голода в Minecraft — не восстанавливающиеся полсердечка вместо десяти). Но в этом-то и штука.

Несмотря на максимальную стилизованность, на крайне выборочно работающую гравитацию и еще множество мелких деталей, которые должны бы постоянно напоминать, что вы находитесь в игре, получается как раз наоборот. Мир за окном кажется предельно настоящим, как и стоны зомби ночью за тоненькой стенкой наспех построенного убежища. Чувствуешь себя Наф-Нафом, и с утра, смастерив первую деревянную кирку, идешь добывать камень, чтобы укрепить дом. Потому что жутко и хочется защититься — прямо как в реальности.

Возможно, отчасти дело как раз в том, что ничего особенного вы в Minecraft не делаете. С самого начала ваш герой просто живет в случайно сгенерированном мире, полном опасностей и возможностей. Живет и старается устроиться как можно комфортнее. Начинается все буквально в чистом поле: вы появляетесь в новой вселенной практически голым и беззащитным. У вас нет ничего, кроме собственных рук, которыми нужно добыть как можно больше ресурсов (сначала это, как правило, древесина и земля) и построить из них дом. Или землянку. Или замок. Да хоть коробку с дверью. Короче — помещение, за стенами которого можно будет укрыться от зомби, скелетов, пауков и другой нечисти, выходящей на охоту после заката.

По воде лучше передвигаться на лодке. Безопаснее и быстрее. Опять же, если ночь застанет в дороге, больше шансов добраться до дому живым.

Вы быстро заметите, что любимая разновидность смерти у Minecraft и ее создателей — смерть глупая. Например, пойти в шахту за угольком, оступиться и упасть в лаву. Обидно — не то слово.

Перед домом можно разбить палисадник, а комнату обставить, например, книжными шкафами. Короче, свить гнездышко.

Леса, горы, пустыни — в Minecraft найдутся климат и пейзажи на любой вкус.

Будьте осторожны — это как первая бесплатная доза наркотика. Вы еще толком не начали играть, не втянулись, но можно почти со стопроцентной уверенностью гарантировать, что, дожидаясь восхода в своей первой убогой землянке, оглядитесь вокруг, посмотрите на голые коричневые стены и почувствуете желание сделать это все как-то... наряднее. С этого обычно и начинается долгое погружение в Minecraft. За первыми, немного корявыми архитектурными опытами приходят более зрелые работы, убежище перестает напоминать берлогу медведя-холостяка, растет вверх и вширь. Приходит понимание того, как работает бесподобная система крафтинга. И вы — божество, разбирающее мир по кирпичику, — все глубже заглатываете крючок.

Как карла

Minecraft обладает и еще одной полезной способностью — устраивать неожиданные приключения практически на ровном месте. Каждое утро вы выходите из дома, не зная в точности, когда и с чем вернетесь и что вам придется пережить в процессе. Может быть, вас ждет борьба за жизнь, достойная героев Джека Лондона. Может — съедят волки в лесу. Может — пойдете набрать песочку, чтобы сделать в доме нормальные окна (в Minecraft можно в том числе изготавливать стекло), копнете не там, где надо, и чуть глубже, чем надо, и провалитесь в глубокую пещеру, погибнув и растеряв все нажитое непосильным трудом.

Учитывая, что сохраняться можно только на выходе из игры, а каждая смерть выбивает из инвентаря и оставляет лежать на земле все барахло (через пять минут и оно пропадает), последствия любого просчета могут быть очень-очень серьезными. Не смертельными, но достаточными, чтобы отбросить вас на несколько дней назад, лишив инструментов, ресурсов, опыта. В общем, становится ровно настолько обидно, чтобы разжечь в душе праведный гнев, но не сделать дальнейшую игру бессмысленной. Найти этот тонкий баланс наверняка было нелегко.

■■■

Minecraft захватывает полностью даже самых стойких игроков. Для одного из дизайнеров «Игромании» она, например, стала первой однопользовательской игрой за годы.

И наплевать на кажущееся отсутствие геймплея (строй да выживай — или только строй, есть и такой режим), на «примитивную» графику — на любую претензию, которую можно предъявить Minecraft. Ведь где-то там, в одном из миллионов угловатых выдуманных миров, светит окошками в ночи ваш, собственными руками построенный дом. И дел в нем — непочатый край. ■

Карманный Minecraft

В конце лета Minecraft появился и на мобильных устройствах: сначала на смартфонах под управлением Android, а в ноябре — на iOS. С технической точки зрения на мобильниках игра себя чувствует прекрасно — не тормозит, не вылетает и выглядит почти так же хорошо, как и на PC.

Однако по непонятным причинам Minecraft для портативов недалеко ушел по содержанию от самых ранних альфа-версий игры для компьютеров (а было это, если кто не помнит, в 2009 году). Нет ни неба, ни солнца, ни, соответственно, смены дня и ночи. Нет врагов, нет крафта, оружия, продовольствия, нет добычи ресурсов. Вам с ходу доступен набор различных типов блоков в неограниченных количествах, так что строить можно сразу и что угодно. Короче говоря, той волнующей истории, о которой поведал Максим в начале рецензии, в мобильной версии игры случиться просто не может.

При этом базовая версия бесплатна, в ней доступны почти два десятка строительных и декоративных материалов, включая факелы, лесенки и желтые цветочки (но нет, например, дверей или заборчиков). Есть даже мультиплеер, но все это перечеркивается тем, что ваш мир уничтожается в тот момент, когда вы закрываете игру. Хотите сохранений и новые виды «кирпичиков» — извольте отстегнуть семь баксов. Мы вам советуем отдать все двадцать. За версию для PC. — *Алексей Моисеев*

Реиграбельность	✔
Классный сюжет	✘
Оригинальность	✔
Легко освоить	✔

Дождались?

Помнится, когда в прошлом году вышла Terraria, в редакции едко подтрунивали над Mojang: мол, интересно, что ответят на это создатели главного инди-чуда современности. Теперь все вопросы отпали — даже при наличии вполне достойных конкурентов Minecraft чувствует себя более чем уверенно.

Геймплей ★★★★★★★★★★	10
Графика ★★★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	8

Рейтинг

9,5

«Великолепно»

YVES ROCHER
FRANCE

Ив Роше - Создатель Растительной Косметики

НЕ РЕШАЕШЬСЯ ПОДОЙТИ КО МНЕ?

ПОБЕДИ РОБОСТЬ С

pure system
ПЮР СИСТЕМ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОТИВ ПРЫЩЕЙ И БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К КОЖЕ

Исследователи Растительной Косметики Ив Роше объединили салициловую кислоту, обладающую антибактериальным эффектом и способствующую обновлению кожи, для эффективного воздействия на прыщи, и экстракт мякоти Алоэ Вера БИО, получивший признание благодаря своим восстанавливающим свойствам, для гарантии оптимальной переносимости кожей.

Эффективность доказана:
- Глубоко очищает кожу.
- Устраняет черные точки.
- Предупреждает появление прыщей и черных точек.

Узнать больше:

Присоединяйтесь

www.yves-rocher.ru
Тел.: 8-800-3333-000 (звонок бесплатный)

Реклама. Товар сертифицирован. (1) Самостоятельная оценка, тест на удовлетворенность продуктом, проведенный при участии 26 человек.
* Формула создана под дерматологическим контролем. Рекомендовано французскими дерматологами.

Жанр
LEGO
Разработчик
Traveller's Tales
Издатель
Warner Bros. Interactive Entertainment
Мультиплеер
На одном экране
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PSP, Vita, Wii, DS, 3DS
Сайт игры
games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad, 2 Гб, 256 Мб видео

LEGO Harry Potter Years 5-7
... и кубики смерти

Ольга Анциферова

Серию LEGO-игр от **Traveller's Tales** можно смело выделить в особый и весьма успешный жанр. Конечно, ей предъявляют справедливые претензии: основа, да и, честно говоря, многие мелкие детали геймплея не менялись со времен выхода **LEGO Star Wars** в 2005 году. Но, как оказалось, многих это обстоятельство совершенно не волнует — публика готова играться со знаменитым детским конструктором практически вечно. Поэтому серия существует до сих пор и, видимо, никуда не исчезнет, пока не закончатся пригодные для лицензирования фильмы, книги и комиксы. Или пока всех окончательно не задолбает.

Феномен долголетия сериала основан на простой до гениальности идее: дать игроку шанс с помощью компьютерной игры ненадолго вернуться в детство, к разложенным на полу кубикам конструктора, и помочь воссоздать приключения любимых героев. И пусть последняя на сегодняшний день «легоизация» **LEGO Harry Potter: Years 5-7** вновь абсолютно вторична в рамках своего жанра, сделана она при этом с такой любовью к первоисточнику, что на сегодняшний день является, пожалуй, лучшей игрой о приключениях юного волшебника.

Пластмассовая жизнь

За детским антуражем из разноцветных блоков скрывается очень четкая и логичная система. Здесь есть несколько классов персонажей: «светлые» и «темные» волшебники, «силачи» (вроде Дадли и Хагрида) и даже домашние питомцы (к примеру, жирный кот Гермионы — Живоглот). Все они обладают набором специфических умений, равно как и своими слабостями: здоровенный Хагрид может голыми руками разрушить неподвластные волшебным палочкам предметы, но при этом плохо владеет магией, а бесполезные в бою домашние животные умеют выкапывать из-под земли бонусы и лазить по трубам. Оригинальное применение нашлось и волшебным зельям: подобно шлемам из LEGO Star Wars, они наделяют одних персонажей способностями других и открывают дорогу в недоступные ранее места.

Интуитивная сигнальная система помогает сориентироваться, если при словах «агуаменти» или, скажем, «экспелиармус» вы невольно теряетесь. Видишь перед собой красные блоки? Выбирай красную пиктограмму и пуляй по ним заклинанием «диффиндо». Ядовитый плющ перекрыл дорогу? Отпугни его «люмосом», отмеченным в инвентаре зеленым. Несмотря на кажущийся примитивизм, иг-

Хогвартс огромен, и, чтобы игрок не заблудился, по зданию летают привидения, указывающие дорогу.

Не удивляйтесь необычной перспективе: родственники Уизли умеют передвигаться по стенам благодаря волшебным липучкам Фреда и Джорджа.

В каждой дуэли вам предстоит пережить не менее четырех раундов, и от этого магические противостояния становятся еще более захватывающими.

В отличие от последних фильмов, в игре нет даже намека на мрак и пафос.

ра от этого (простите за невольный каламбур) только выигрывает.

Жаль лишь, что многоступенчатых головоломок на смекалку здесь немного. Каждое второе сюжетное задание сводится к банальному разрушению уровня в поисках очередного предмета, который нужно вернуть владельцу (кстати, зачем вы это делаете — тоже зачастую совершенно непонятно) или добавить в качестве ингредиента в зелье. Очень скоро начинаешь скучать по экшену, который, не будучи сильной стороной LEGO-серии, все же вносил ощутимое разнообразие в предыдущие игры. Но, увы, как и в прошлогодней **LEGO Harry Potter: Years 1-4**, вместо того чтобы наказывать Пожирателей смерти, Гарри предпочитает прилежно учиться и помогать нерадивым сокурсникам, вечно где-то застревающим и что-то теряющим.

Правда, под конец Поттер сотоварищи покидают альма-матер, сражений становится больше, но положение дел это все равно не сильно меняет. Конечно, всегда можно сослаться на первоисточник (мы имеем в виду книгу, а не кино), где все примерно так и происходило. Да и неудачная попытка превратить волшебную палочку в пулемет уже была предпринята в скучнейшей игре **«Гарри Поттер и Дары смерти: часть 2»** по мотивам одноименного фильма. И все же местные головоломки отчаянно требуют, чтобы их разбавили действием.

Все твои детальки

Глотком свежего воздуха отчасти становятся дуэли, которым Гарри обучается почти в самом начале игры. Сражения происходят один на один в пределах магического круга, половина которого окрашена в цвет выбранного противником заклинания. Наша задача — успеть переключиться «на ту же волну» и до посинения жать кнопку огня, пытаясь перебороть соперника. Это, кстати, далеко не всегда просто, а потому — какое-то время интересно.

Флэшбеки — еще одно отличное нововведение. В определенные моменты мир игры желтеет, будто его сняли на старую пленку, и мы попадаем в чье-то воспоминание. К примеру, однажды нам дают поиграть за молодого Джеймса Поттера и лично поиздеваться над будущим профессором Снейпом. Выглядит очень стильно и необычно, да и сама возможность участия в подобных эпизодах — настоящий подарок фанатам.

На месте и традиционные черты серии. Очаровательные ролики наполняют отменным стебом знакомые по фильмам и книгам сценки, и чем лучше вы их помните — тем больше удовольствия получите. Без знания первоисточника какой-либо смысл играть вообще практически пропадает, да вам и не захочется. Все кривляния персонажей станут совершенно непонятными и будут выглядеть крайне нелепо.

Ну а те, кому произведения по мотивам Гарри Поттера нравятся, могут очень надолго застрять в игре: чтобы пройти ее на 100% и собрать все возможные предметы, каждый уровень придется обшарить по несколько раз. Детальки, собранные на полях сражений, дают возможность открыть около двухсот (!) персонажей, придуманных Джоан Ролинг (включая героев, одетых в альтернативные костюмы). Не говоря уже о дополнительных заклинаниях, школьных эмблемах и много чем еще.

Хорошие новости есть и для любителей кооператива. На этот раз TT Games превзошли сами себя, сделав очень удобный сплит-скрин, позволяющий игрокам свободно бегать в разных частях уровня.

■■■

Но настоящее волшебство LEGO Harry Potter: Years 5-7 заключается не в том, как она играется, и даже не в пародиях на популярные сценки, а в том, как проработан мир. Направляя волшебную палочку на тот или иной предмет, никогда не знаешь, чего ожидать. А произойти может что угодно: неподвижно лежащий скелет вдруг оживает и принимается танцевать, а ничем не примечательная красная коробка в углу может превратиться в кукольный театр, на сцене которого разыгрывается битва Гарри с Волан-де-Мортом. Иной раз, пробегая мимо груды подпрыгивающих кубиков, просто невозможно удержаться от искушения собрать их — просто чтоб посмотреть, а что же получится. Помните, в начале рецензии мы говорили про возможность вернуться в детство? Здесь вы снова легко сможете это сделать. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Внимание к деталям, фирменный юмор и удобный кооперативный режим. Возможно, это и не лучшая из LEGO-игр, но точно самое увлекательное переложение книг Джоан Ролинг на язык интерактивных развлечений.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Петр Мелехов

Жанр
Платформер
Издатель/ разработчик
Nintendo
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
3DS
Сайт игры
supermario3dland.nintendo.com

В красной форменной фуражке

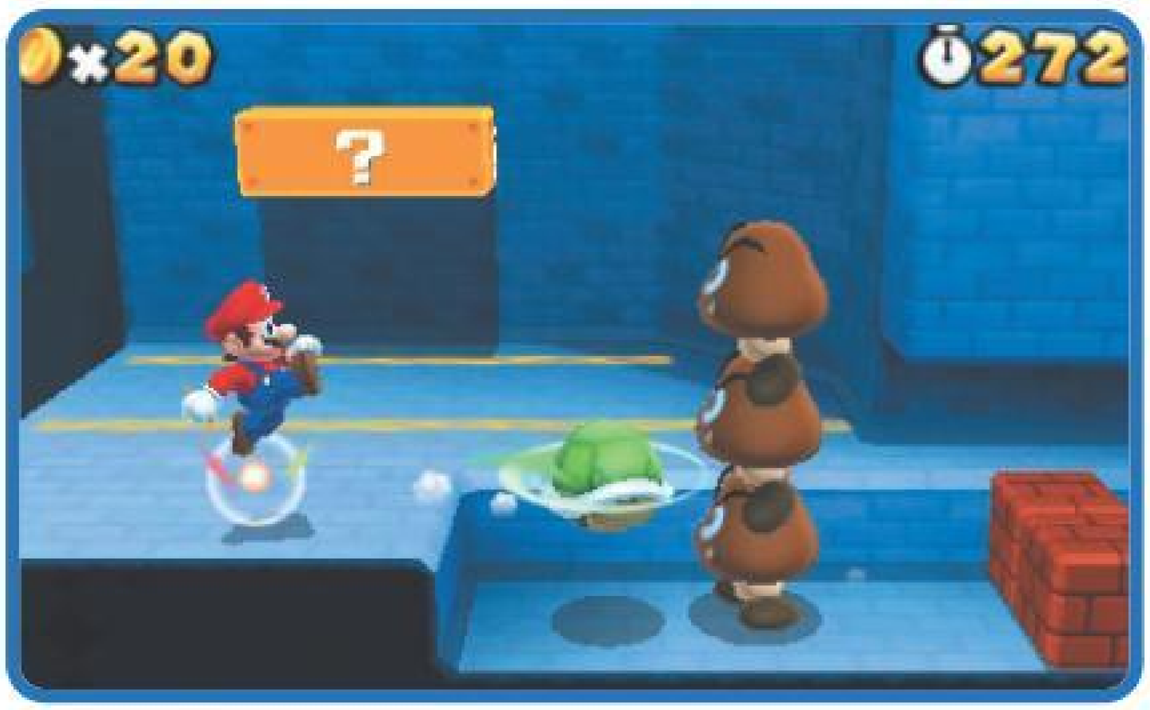
С Super Mario 3D Land вышла некрасивая история. Мы очень хотели бы оценивать ее как самостоятельный продукт, но этому мешает одно обстоятельство: плачевное (и это еще мягко сказано) состояние платформы, на которой вышла игра.

Не секрет, что Nintendo 3DS с самого запуска испытывает страшный релизный голод. Система стартовала всего с двумя играми, которые можно было хотя бы с натяжкой назвать «достойными». Чуть позже к ним присоединилась **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, воспринимать которую всерьез мешает тот неудобный факт, что на самом деле она — ремейк одной из главных игр для древней Nintendo 64. Ну а теперь «Большая Н» собралась, наконец, вдарить из главного орудия. Вот только залп получился... не вполне точный.

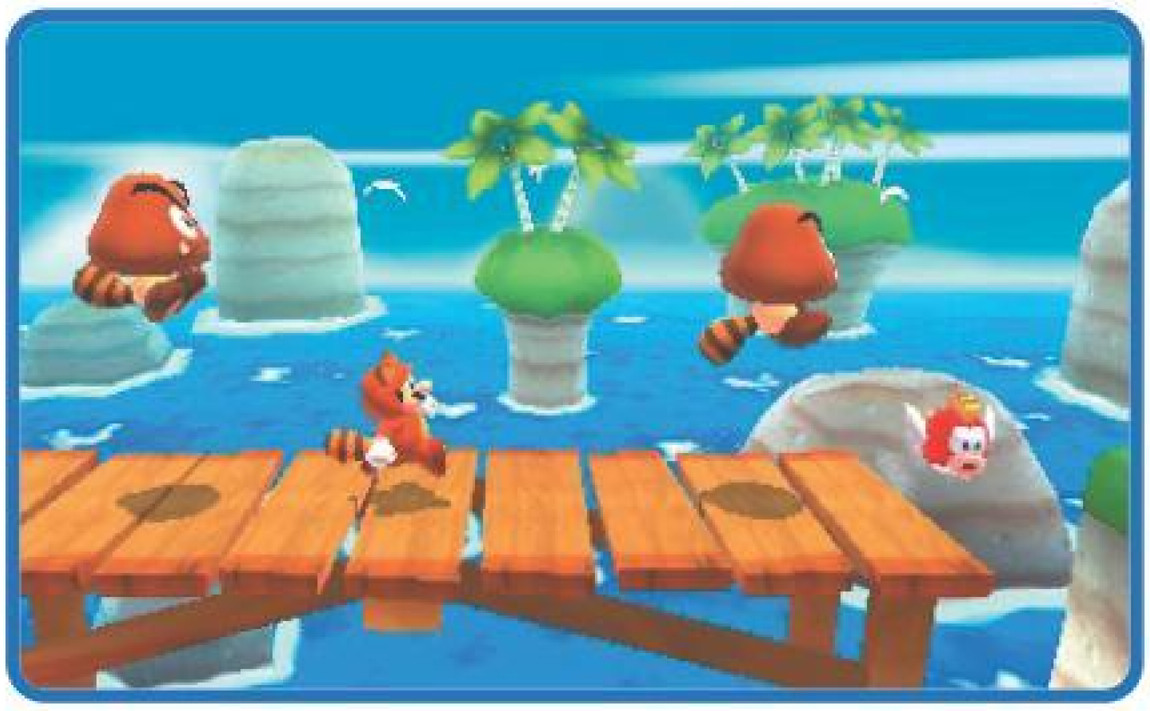
It's-a him!

Когда начинаешь знакомиться с Super Mario 3D Land, на ум в первую очередь приходят два сравнения: **New Super Mario Bros.** и **Super Mario Galaxy**. От первой здесь — общая структура игры (даже экран выбора этапов страшно похож), от второй — узнаваемый визуальный стиль и ставка на нетривиальный дизайн уровней.

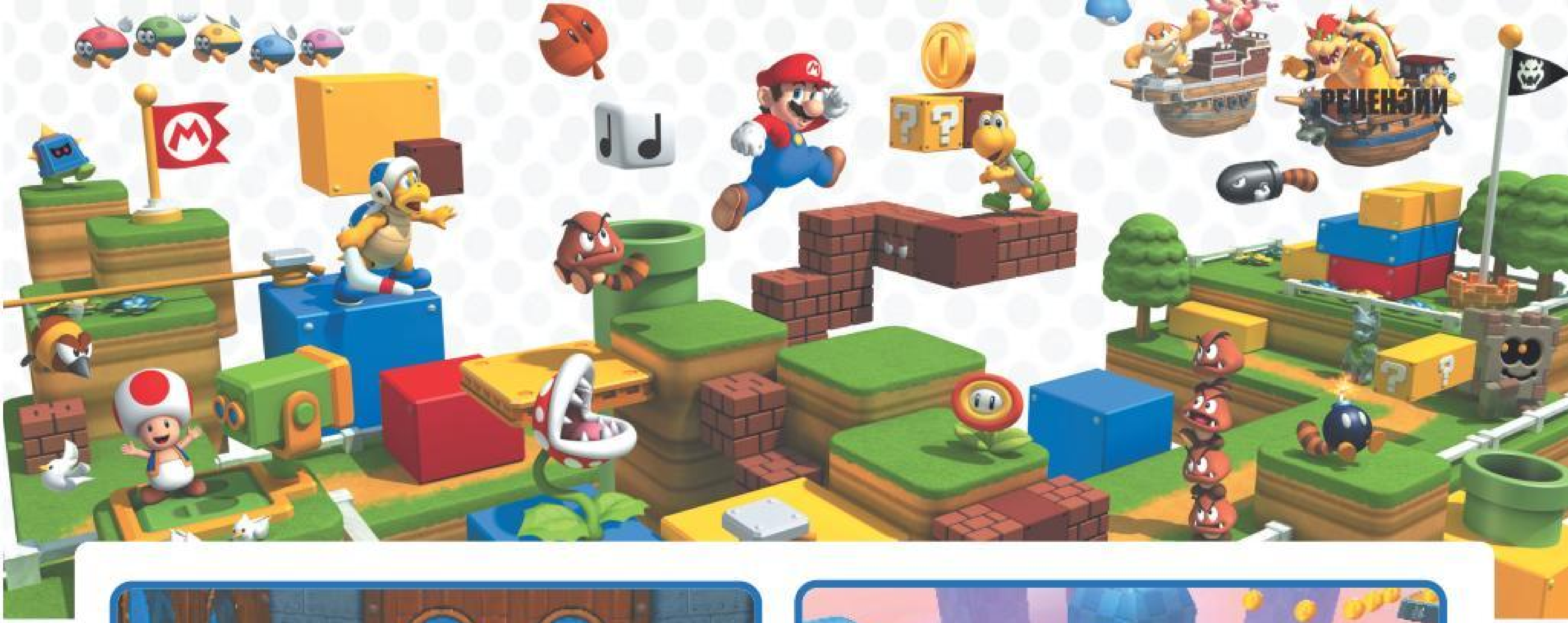
Скажем, в некоторых местах игра очень чутко реагирует на действия игрока. До такой сте-



Уровням добавили глубины, но из-за нее только возникает дополнительная путаница: даже при помощи стереоизображения не всегда можно понять, на одной линии находятся Марио и, например, враг или все же на разных.



Во всякое разное превращается не только Марио, но и его противники. Гумбы вот тоже отрастили полосатые хвосты и принялись летать. Поможет ли им это? Вряд ли.



Еще одна проблема Super Mario 3D Land — боссы. На восемь основных миров — всего три штуки, включая Баузера. Два других — вот этот субъект с бумерангом и его сестра.

Зеленые платформы возникают прямо у вас на глазах, образуя мосты и ступени, но так же быстро исчезают, так что надо быть начеку.

пени чутко, что вы буквально сами управляете уровнем. Лучше всего это заметно на тех этапах, где Марио приходится переправляться через пропасти по платформам, переключающимся каждый раз, как вы нажимаете на кнопку прыжка. То есть прыгаете вы буквально в пустоту, и только ближе к приземлению у героя под ногами появляется опора.

На других уровнях можно встретить платформы, ездящие взад-вперед по рельсам. Их движением, как правило, тоже управляет сам Марио, просто перебегая то на одну, то на другую сторону. Естественно, во время поездки игра не оставляет вас в покое, так что приходится постоянно лавировать между врагами, фонтанами огня и препятствиями, которые так и норовят спихнуть героя вниз — навстречу неминуемой смерти.

Крылья енота

Игра все так же полна неукротимого оптимизма: самый мрачный уровень в Super Mario 3D Land выглядит так, словно его создатель, прежде чем сесть за работу, полгода жрал горстями «Прозак». А самые жуткие враги вызывают разве что умиление и желание потрепать их за щеку. И это, конечно, отлично: приятно, что существуют еще на свете «традиционные» видеоигры, которым, чтобы развлечь игрока, не нужно рассказывать ему страшные сказки и «перезагружать» знакомых героев, чтобы сделать их более «правдоподобными» и «интересными».

Марио это все без надобности, его игры всегда были про другое — про то, как классно пробежаться ясным летним деньком по зеленой лужайке, как круто быстро бегать, высоко прыгать и (время от времени) превращаться в летающую енотовидную собаку. Короче говоря, про то, как радостно и сладко жить. В этом смысле Super Mario 3D Land — идеальная игра.

Она достаточно сложна, чтобы бросить вам реальный вызов, но достаточно заботлива, чтобы подарить пару лазеек. Умерли? Да, неприятно, но количество жизней в игре обычно исчисляется десятками, а накапливаются они как бы сами собой, безо всяких дополнительных усилий — знай себе собирай звонкую мелочь. Застряли на очередном уровне? Можете отложить игру, немножко отдохнуть и со свежей головой броситься обратно в бой — как обычно. Но если лень ждать или нет уверенности, что и сотая попытка окончится успехом (хотя настолько сложных уровней в 3D Land не бывает), то игра после очередной позорной смерти ненавязчиво предложит облачиться в специальный суперкостюм, в котором Марио получает возможность летать (недалеко и невысоко, но все же) и становится почти неуязвимым, а враги, как кегли, разлетаются в стороны от одного геройского прикосновения.

Сперва готовность стелиться под игрока даже немного раздражает — ну что вы, мол, со мной как с ребенком? Но пользоваться тем же суперкостюмом никто не заставляет: хотите, чтоб все было по-честному, — ваше дело.

Плоскодонка

Как мы уже сказали, 3D Land — очень хороший платформер. Но беда в том, что для истинного успеха вот в этом конкретном случае мало быть «просто очень хорошей» игрой. Потому что еще до релиза у всех на устах застыл один невысказанный вопрос: что такого придумает **Nintendo**, чтобы убедить всех в ценности пресловутого 3D? Оно и неудивительно — новые выпуски «Супербратьев» нередко становились теми проектами, которые продавали консоли Nintendo и по-настоящему раскрывали их потенциал, показывая игрокам и, главное, сторонним разработчикам: вот как тут можно, делай как я!

В **Super Mario 64** по-новому раскрылся сам жанр платформера — вдруг выяснилось, что такие игры прекрасно себя чувствуют в трех измерениях, и в них даже удобно играть. В Super Mario Galaxy был творчески использован контроллер Wii, сама игра переместилась в космос, а уровни были выстроены с такой фантазией, что их просто не хотелось покидать. Поэтому завышенные, быть может, ожидания объяснимы. Оправдались ли они? Простите, но нет.

Первым делом давайте разберемся с 3D. То, что оно никак особенно не улучшает игры для 3DS в смысле зрелищности, было понятно давно, но оставалась еще надежда, что Nintendo придумает какие-то способы использовать главную фишку платформы в геймплее. Как выяснилось, даже у дизайнеров внутренних студий компании нет ни малейшего представления о том, что же принципиально нового может подарить стереоскопия игровой индустрии. Поэтому жиденькое портативное 3D выполняет в Super Mario 3D Land ту же функцию, что и во всех остальных играх для 3DS, — сугубо декоративную.

Дизайнеры как могут выпячивают «объемность» изображения. Например, частенько перемещают камеру под потолок, чтобы вы не пропустили ни одной дыры в полу и точно заметили (довольно жалкий) эффект глу-

За енота ответишь

Один из костюмов, в которые переодевается Марио по ходу игры, напоминает костюм енота — хотя бы характерным полосатым хвостом. На самом же деле неунывающий водопроводчик наряжается животным, которое:

■ на самом деле является енотовидной собакой, или тануки (ударение на первый слог);

■ принадлежит к абсолютно другой биологической группе: еноты, как можно догадаться, относятся к семейству енотовых, а вот тануки — это уже семейство псовых;

■ обладает, если верить традиционным японским поверьям, способностями оборотня; в наиболее известном у нас источнике, рассказывающем о енотовидных собаках (мультике «Война тануки в периоды Хэйсэй и Помпоко»), они периодически превращаются в людей, пытаясь приспособиться к жизни в современном мире;

■ стало в Японии именем нарицательным — например, вместо «рожа кирпича просит» тут могут сказать «морда как у тануки».

«Финальный уровень на летающем корабле» вам придется пройти раз пять минимум. Ладно хоть планировка всякий раз новая.

бины. Сами уровни тоже явно сделаны с таким расчетом, чтобы, с одной стороны, не перегрузить не самую мощную на свете консоль, а с другой — добавить изображению все той же чертовой глубины. Поэтому многие участки 3D Land чисто визуально напоминают помесь классического «Марио» с **Double Dragon**.

Но в том-то и ужас, что показывать нечего. Цена всем стереопотугам разработчиков, как говорилось в «Женитьбе Бальзаминова», две копейки ассигнациями. Ни разу за всю игру не наступит момента, когда вы одобрительно цокнете языком и скажете что-нибудь вроде: «Да, вот это круто смотрится в 3D». Потому что не круто и не смотрится. Ту же самую игру можно было без потери качества (как минимум) реализовать на обычном — даже не HD — телевизоре.

Не в этой галактике

Кроме того, в Nintendo, кажется, зря решили подарить новой игре внешность Super Mario Galaxy. Может, выгляди она как-то иначе, то и запросы у нас были бы поскромнее, а главное — не возникало бы постоянного подспудного желания сравнивать 3D Land с гениальным релизом для Wii. Потому что уж этого сравнения игра точно не выдерживает.

Если SMG была настоящим праздником фантазии, на котором от вспышек петард закладывало уши, а от блеска «дождика» и мишуры рябило в глазах, то 3D Land — это скорее советское новогоднее застолье: тихо, без затей, зато по-семейному. Да, ярко, да, по-своему весело, но Galaxy была на несколько порядков ярче и веселей (причем графику мы имеем в виду в последнюю очередь), а главное — насыщеннее. Здесь же налицо определенный кризис идей: визуальный дизайн взят из Galaxy, два с половиной костюма, в которые переодевается Марио, — из любой другой игры про усатого водопроводчика... так начнешь разбирать по пунктам и выяснишь, что ничего своего у 3D Land за душой считай что и нет. А именно это для сериала, создателей которого и так все постоянно по поводу и без повода обвиняют в самоцитировании, абсолютно недопустимо.

■■■

И тем не менее закончить хотелось бы на позитивной ноте, потому что если все же сделать над собой усилие и оценивать Super Mario 3D Land именно как самостоятельный продукт, начхав на несбывшиеся мечты, то впечатления от него будут куда как приятнее. В этом случае ненавязчивый, немного камерный платформер займет вас дня на четыре и доставит немало удовольствия. Жаль только, что для 3DS — это пиррова победа, как мнимое облегчение перед смертью. Потому что если уж и сама Nintendo не смогла придумать интересного применения 3D, то на остальных пока точно можно не рассчитывать. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Super Mario 3D Land — это крайне компетентно сделанный платформер, который самим своим существованием доказывает, что лучшее — враг хорошего. Смертельный враг. До гроба.

Геймплей ★★★★★★★★★★	8
Графика ★★★★★★★★★★	9
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	8

Рейтинг «Мании»: 8,0

Отлично

НОВИНКА НА DVD VIDEO И Blu-ray Disc
ATOM
ХЬЮ ДЖЕКМАН
ЖИВАЯ СТАЛЬ
© DREAMWORKS II DISTRIBUTION CO., LLC.
реклама
ХЬЮ ДЖЕКМАН
ЖИВАЯ СТАЛЬ
ЧЕМПИОНАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ, ИХ СОБИРАЮТ
REAL STEEL
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
СМОТРИ ДОМА

Антон Мухатаев

Жанр
Гонки
Издатель/ разработчик
Nintendo
Платформа
3DS
Сайт игры
mariokart7.nintendo.co.uk

MARIO KART 7™

Панцирь, семерка, хвост

Сейчас **Nintendo** очень озабочена тем, что ее самые крупные бренды, такие как **The Legend of Zelda** и **Metroid**, застаиваются. Но в случае с **Mario Kart**, самой доходной серией этого поколения, все по-другому. Сигеру Миямото считает, что концепция игры и так идеальна, а потому единственное, что остается делать, — это незначительно ее улучшать.

Однако последние несколько выпусков Mario Kart скорее разочаровывали. В какой-то момент серия из простой, но продуманной аркады превратилась в игру для вечеринок, где удача важнее навыка. С выходом Mario Kart на 3DS в названии иг-

Под водой все едут одинаково медленно, так что опускаться на дно есть смысл разве что за монетками.

Стартовать тоже надо уметь. Если вы новичок, подсказываем: давите на газ, когда увидите цифру «2».

ры впервые появилась цифра («Просто семь — счастливое число», — подсказывает Миямото), а с релизом пришлось серьезно поспешить. Но сжатые сроки и большая ответственность (3DS очень нужны толковые игры), похоже, только подстегнули разработчиков.

Не юлить

Объяснить, чем так хороша Mario Kart, достаточно сложно. При первом взгляде на игру больше всего хочется скривить недовольную рожу и передать консоль кому-нибудь помладше. Но стоит только взять управление в свои руки и немного поездить, как впечатление удивительным образом переключается на противоположное. Машинки чутко отзываются на управление, а простенькая, но качественная физическая модель, основанная на своевременном уходе в занос, приносит чарующее удовлетворение от езды по красочным и продуманным трассам.

Неудивительно, что по всему миру в Mario Kart с удовольствием играют десятки миллионов человек. Основных приемов в игре два: это дрифт, помогающий не только быстрее проходить повороты, но и ускоряться на прямой, и прыжок с трамплина — нажатая вовремя кнопка немного увеличивает скорость. Совершенствовать навыки в обоих элементах можно бесконечно. Ветеран серии отличается от новичка тем, что рефлекторно выбирает кратчайший маршрут, никогда не сходит с трассы, использует любую возможность для ускорения и умело обороняется от атак соперников. Mario Kart не прощает встреч со стенами или падений в пропасти, но в то же время постоянно провоцирует на риск: если не уходить в заносы на поворотах, то призового места не занять никогда.

Mario Kart 7 безжалостно уничтожает самую большую проблему последних частей серии — так называемую «змейку». Начиная с **Mario Kart DS** выполнять дрифт было гораздо проще, из-за чего он стал выгоден не только в поворотах, но и на прямых. Из-за этого онлайн-заезды превращались в соревнования по слалому: завсегдатаи ехали от старта до финиша, не выходя из заносов. В седьмой части такой финт уже не пройдет — и слава богу. Наблюдать за подобными «соревнованиями профессионалов» без ехидной усмешки просто невозможно.

На дне

В любой рецензии на Mario Kart сложнее всего говорить о нововведениях, так как их обычно мало, и они такие незначительные, что проще без микроскопа рассказать, чем друг от друга отличаются две случайно выбранные пылинки. К счастью, в случае с Mario Kart 7 есть немало поводов не пускаться в пространные рассуждения. Например, отныне каждый карт оборудован дельтапланом. Ускорившись и прыгнув с трамплина, можно выпустить крылья и парить в воздухе: при этом требуется не только уклоняться от препятствий и держать заданную высоту, но и выбирать, что важнее — скорость или безопасность. Особенно это заметно на трассах, где на дельтапланах подлетаешь к финишу, — часто судьба гонки решается одним быстрым и верным решением.

С участками, где карт превращается в некое подобие подводной лодки (бывает и такое), все не так однозначно. Управление здесь резко грубеет, и от «дрифта» ожидаемо становится мало толку. Но вертикальность сохраняется: куда выгоднее оставаться на поверхности, чем углубляться в пучину, где скорость снижается. Вот только сделать это порой непросто. Именно неоднозначностью выбора и прекрасны трассы в Mario Kart 7. В лучших традициях серии они предлагают множество развилок и секретных маршрутов, причем ни один из них нельзя назвать заведомо выигрышным. Зачастую кратчайшая дорога оказывается самой медленной или

Участки с дельтапланами — вечный компромисс. Либо приземлиться раньше, чтобы как следует разогнаться, либо держаться в воздухе как можно дольше, не позволяя преследователям себя атаковать.

опасной, зато на удлиненной траектории благодаря специальным бонусам можно сильно ускориться, не боясь, например, свалиться в пропасть. Иногда уместно и сойти с основной дороги, чтобы перевести дух, пока остальные гонщики толкаются друг с другом и кидаются файерболами.

Самым уязвимым местом в балансе остается оружие. Так было всегда, и решить эту проблему непросто. Дело в том, что бонусы действительно очень полезны, и когда вы используете их — это весело и смешно. Но когда уже вас самого за секунду отправляют с первого места на последнее, то становится нестерпимо обидно. Тем не менее разработчики еще и расширили арсенал. В седьмой части к привычному набору из черепашьих панцирей и грибов добавляются три предмета: хвост тануки из **Super Mario 3D Land** (защищает гонщика и сбивает всех вокруг него), огненный цветок все из той же игры и «счастливая семерка», одаряющая всеми бонусами сразу.

Сам себе механик

Сборка собственных картов, выглядевшая самой неожиданной новинкой Mario Kart 7, не так уж сильно повлияла на общий расклад. На трассы игры вернулись пропавшие в последних частях монетки. Собирая их, игрок увеличивает максимальную скорость карта и постепенно открывает новые детали в гараже.

Всего запчастей три типа: корпус, колеса и дельтаплан. Каждая влияет на такие показатели, как скорость и управляемость, но опыт показывает, что преимущество остается за теми болидами, которые хуже управляются, но быстрее едут. Зато маневренные карты приходятся очень кстати на аренах в мультиплеере, где нужно зарабатывать очки, беспрестанно атакуя соперников. Есть и еще одно очень веселое развлечение для нескольких человек — сбор монеток, разбросанных по уровням. Когда свободные кругляшки кончаются, ничего не остается, кроме как выбивать их друг из друга, — тут и начинается самое интересное.

■ ■ ■

Как это часто бывает с Nintendo, она старается исправлять собственные ошибки и не опускает руки даже тогда, когда от ее консоли отказываются почти все сторонние разработчики. Mario Kart 7 наравне с Super Mario 3D Land — важнейшие игры для 3DS. Они яркие, продуманные, высочайшего качества и, что сейчас особенно важно, долгоиграющие. Это именно те игры, которые от японского гиганта ждут фанаты. И, что характерно, их ожидания часто оправдываются. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Mario Kart почти не меняется, но, как и в случае с другими играми Nintendo, никому до этого дела нет. Все просто получают удовольствие.

Геймплей ★★★★★★★★★★	9
Графика ★★★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	7
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	9

Рейтинг «Мании»:

8,5

Отлично

Жанр
Приключения

Издатель/разработчик
Nintendo

Платформа
Wii

Сайт игры
zelda.com/skywardsword

ЛИНК УПАЛ

Антон Мухатаев

Wii с чистой совестью можно отправлять на покой. **Nintendo** потребовалось пять лет, чтобы выпустить игру, ради которой консоль во многом и создавалась. Конечно, у нас в стране при слове «Зельда» большинство людей лишь неуверенно пожмут плечами, но в Европе, Америке и Японии игроки в буквальном смысле выросли на приключениях Линка, остроухого паренька в зеленом колпаке.

Еще не принцесса

За четверть века с легкой руки Nintendo появилось почти двадцать игр со словами «**The Legend of Zelda**» в названии. Самое смешное, что сиквел в прямом смысле этого слова у оригинальной игры один, а все остальное — либо приквелы, либо альтернативные похождения Линка и Зельды. Сигеру Миямото, создатель и бессменный идеолог серии, не раз намекал, что сценарий для него не столь важен, главное — сама игра. По этому поводу беспокоился Эйдзи Аонума, нынешний продюсер The Legend of Zelda. Но вряд ли бы он смог разложить по полочкам все сюжетные перипетии, не заглянув в легендарную папку с хронологией

Зельда в Skyward Sword внешне заметно отличается от самой себя в других играх серии. В этот раз принцесса еще и с непростым характером.

В лесу обитают умилительные существа кикви, будто перебравшиеся в игру из мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Схватки с боссами не такие сложные, как хотелось бы, но в зрелищности им не откажешь.

Битвы со скелетами — одни из самых запоминающихся. Игра не прощает беспорядочных взмахов: удары должны быть осмысленными и точными.

игр серии, якобы хранящейся в офисе Nintendo.

Слухи об этом документе, видимо, действительно сильно преувеличены, так как в новой игре нам даже не пытаются чего-то объяснить. Вместо этого упор делается на романтические отношения между Линком и Зельдой, чего раньше никогда не случалось — парень просто спасал девушку, а заодно и весь мир, но не более того. В Skyward Sword молодые люди еще ничего не знают о своем предназначении, а просто живут в небесном городе Скайлофт и, в принципе, бед не знают, пока в один ужасный момент неведомая сила буквально не сдувает возлюбленную Линка на грешную землю. Тот, разумеется, бросается следом.

Небесный защитник

Нетрудно догадаться, почему компания Nintendo вообще и «Зельда» в частности не пользуется у нашей аудитории большой популярностью: игра кажется слишком детской, мультяшной, наивной — в общем, «не крутой». Жаль, что огромное количество игроков из-за этих стереотипов пропускает одно из самых интересных приключений современности.

Механика у The Legend of Zelda очень проста и понятна. Есть большой мир, в укромных уголках которого приютились всевозможные подземелья. Их надо исследовать по ходу повествования. В каждом вы непременно поломаете голову над оригинальными головоломками, найдете новое оружие или предметы, которые дают герою новые способности, а в конце обязательно сразитесь с боссом. Причем голыми руками его не возьмешь — даже тут приходится слегка покумекать, отыскивая победную тактику методом проб и ошибок.

В Skyward Sword классическая формула «Зельды» с четкой границей между основным миром и тематическими катакомбами малость расплывается. Скайлофт играет роль базы, где можно прошвырнуться по магазинам или пообщаться с жителями, а все, что находится ниже облаков, по сути, представляет собой одно большое «подземелье». Средством передвижения служит огромная птица-пеликан, с которой Линк десантируется в одну из трех игровых зон: зеленые равнины, пустыню или вулкан.

Каждую из них придется посетить не один раз, но это совсем не раздражает, потому что по ходу игры три зоны разрастаются не столько вширь, сколько, условно говоря, вглубь. Проходя по уже знакомым тропинкам, замечаешь новые детали, тайные дорожки, слегка изменившееся окружение. Свежеобретенные способности открывают доступ в еще неисследованные земли — инстинкт первооткрывателя манит вперед и не дает спокойно уснуть, пока окрестности не излазаны вдоль и поперек.

Дизайн уровней — выше всяких похвал. Каждый из них полон бесконечных развилок, лазеек, секретов, преград, но вопроса, куда направляться дальше, не возникает никогда. Даже в пустыне, которая в определенный момент превращается чуть ли не в самый грандиозный лабиринт, когда-либо виденный в играх.

В Skyward Sword никогда не приходится долго заниматься одним и тем же. Каждый час игра становится чуточку другой, скрещивает знакомые приемы с новыми и удивляет там, где, казалось бы, ждать чего-то экстраординарного уже бессмысленно. Причем она не бросается с места в карьер, а преображается постепенно. Доходит до того, что нам позволяют манипулировать временем и пространством (рассказали бы больше, да не хотим портить вам удовольствие).

Тайное движение

Еще одна особенность Skyward Sword — сражения. Забудьте о любой другой игре для Wii, где успех в битве приносит бессмысленное размахивание руками. В Skyward Sword все работает так, как хотела Nintendo изначально. Так, как мы видели в самой первой рекламе Wii. Оснащенный насадкой MotionPlus контроллер идеально отслеживает каждое движение руки, в точности повторяя их на экране. При этом Линк владеет несколькими базовыми атаками, на которых и основывается вся боевая система.

Если в предыдущих играх серии сражения зачастую просто отвлекали от решения головоломок и исследования подземелий, то здесь любая битва превращается в маленькую дуэль. Чтобы, например, победить хищное растение, нужно рубануть вимоутом по линии его рта. Вооруженные мечами противники умело блокируют беспорядочные удары — в их обороне нужно выискивать брешь, и как только она обнаруживается — делать быстрый и точный выпад. Бывает и так, что врага сначала нужно нокаутировать, а потом «тычком» ударить в уязвимое брюхо. А установив пульт в строго вертикальное по-

Полеты не надоедают даже под конец игры. Жаль только, что многие мелкие островки, куда можно высадиться, банально пустуют. Зато на других можно нарваться на какой-нибудь секрет.

Щит, как и меч, четко следует за движениями контроллера, так что для блокирования удара просто зажать кнопку не всегда достаточно.

От внешнего вида злодеев в японских играх все еще хочется прикрыть глаза руками. Но тут уж ничего не поделаешь — традиция.

Полезных предметов в Skyward Sword чуть поменьше, чем в других частях, но благодаря сенсорному управлению их гораздо интереснее использовать.

ложение, можно «зарядить» меч и свалить с ног несущуюся встречным курсом толпу. А уж что творится на аудиенциях у боссов... Одним словом, вариантов много, скучно не бывает никогда.

Одними только боями применение MotionPlus не ограничивается. Все предметы, которые находит Линк в ходе приключений, так или иначе задействуют возможности контроллера. При этом, что удивительно, игра отправляет в утиль привычную систему прицеливания на Wii, когда пультом нужно тыкать в экран телевизора. В Skyward Sword инфракрасный сенсор более чем успешно заменяется гироскопами. То есть для выстрела из рогатки теперь даже не надо поднимать руку — достаточно немного покрутить вимоутом.

Новая схема управления особенно пышно расцветает в те моменты, когда Линк летает в облаках, вставляет печати хитроумной формы в двери, запускает в полет жука-шпиона и плавает под водой. В этих случаях предмет или тело героя подчиняются малейшим движениям пульта. Временами чувствительность контроллера даже кажется избыточной — настолько точно он повторяет повороты кисти.

В небе без конца

Тем не менее до идеала новая «Зельда» чуть-чуть не дотянула. Закостенелость серии и ее привязанность к немощной по сегодняшним меркам Wii дают о себе знать. Мы прекрасно понимаем, что кардинально что-то менять в ключевой игре для Nintendo смерти подобно — фанаты этого никогда не простят. Если, например, Марио сам по себе является ярким героем и легко вписывается в игры любых жанров, будь то гонки, платформер или RPG, то Линк не может похвастаться такой гибкостью и вынужден раз за разом соблюдать определенные правила.

Например, тот же Скайлофт — большой и дружелюбный город, в котором всегда есть чем заняться. Но проблема в том, что «Зельда» — это игра про исследование подземелий, а не про большие города. Чем дальше продвигаешься по сюжету, тем более бутафорским он становится. Побочных заданий много, но большинство из них ограничиваются курьерскими поручениями: сбегай туда, возьми то, принеси обратно. Спасают замечательно проработанные личности горожан и великолепный юмор — чего стоит таинственное привидение, терроризирующее по ночам туалет в академии, или романтическая линия с одной крайне загадочной и апатичной девушкой.

Если уж говорить о недоработках, то нелишне будет упомянуть и чересчур навязчивое опекунство над игроком, особенно в самом начале. Игра слишком крепко держит вас за руку. Фай, помощница Линка, слегка похожая на Кортану из **Halo**, по десять раз объясняет очевидные вещи, отчего хочется прихлопнуть ее, как назойливого комара. Игра явно опасается, что игроки слишком глупы, чтобы самостоятельно принимать решения, и частенько делает это за них. Слава богу, после нудной вступительной части назойливая фея немного сбавляет обороты и подает голос все реже.

Хотя робкие попытки разогнать застоявшуюся за двадцать пять лет кровь в жилах серии разработчики все же предпринимают. Например, Линка сделали чуть человечнее и научили уставать: выбившийся из сил герой не сможет быстро бегать, карабкаться по стенам или блокировать удары. Или вот впервые в истории «Зельды» полученные предметы можно улучшать, не только выполняя задания и отыскивая апгрейды в подземельях, но и занимаясь собирательством. В центре Скайлофта работает магазин, где при наличии нужных ингредиентов за символическую плату можно сделать жизнь чуточку проще: сачок для ловли насекомых, играть с которым чуть ли не веселее, чем с мечом, становится больше, а летающий жук-разведчик прибавляет в скорости. Не бог весть какие откровения, но это уже хоть что-то.

■■■

Из Skyward Sword получилась удивительная игра: сделанная на устаревшем уже в момент релиза железе, она совершает маленькую революцию в сенсорном управлении, наглядно показывая, что то может быть удобным не только в казуальном ширпотребе, но и в хардкорной игре.

Нехотя разгоняясь в самом начале, дальше Skyward Sword ни разу не проседает за более чем семьдесят часов, которые уходят на полное прохождение со всеми дополнительными заданиями. Игра умело жонглирует ситуациями, в один момент подкидывая напряженный бой, в другой — интригуя хоть и сказочно наивной, но милой историей. Потом — дает чуть передохнуть, чтобы спустя несколько минут снова заставить напрячься и поломать голову над хитроумным пазлом. Лишь только немногочисленные архаизмы, доставшиеся игре по наследству от предшественниц, не позволяют назвать это великолепное приключение однозначно лучшим. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Пожалуй, лучшая «Зельда» в мире, и по совместительству знаковая игра для моушен-контроллеров. Аргумент, что они подходят только для казуальных развлечений, больше не состоятелен.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	10

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Ritmix
www.ritmixrussia.ru
RMD-730
НОВЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР
7-ДЮЙМОВЫЙ ЁМКОСТНЫЙ TFT-ДИСПЛЕЙ
ПОДДЕРЖКА ВИДЕО КАЧЕСТВА FullHD
ПОД УПРАВЛЕНИЕМ ANDROID 2.3
реклама

Жанр
MMORPG
Издатель/разработчик
Ankama Games
Издатель в России
Mail.Ru Group
Модель оплаты
Условно-бесплатная
Платформа
PC
Сайт игры
dofus.mail.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
600 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
Желательно:
1,6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Константин Богданов

Жертворы и Орлешки

Многопользовательская ролевая игра Dofus выпущена французской студией Ankama Games еще в 2004 году. С тех пор она набрала порядка сорока миллионов регистраций по всему миру и выросла из браузерки в полновесный клиентский проект. Недавно к семи языкам, на которые Dofus был переведен, добавился русский. В середине декабря стартовал открытый бета-тест локализации, возник логичный вопрос: насколько русские игроки способны оценить одну из самых необычных игр в жанре MMORPG?

А где же яйца?

Что такое «Дофус»? Если вкратце, то это яйца. Никаких шуток — дофусами называют яйца дракона, дарующие практически безграничную власть. История игры начинается, когда тысячи приключенцев со всего мира отправляются на поиски пропавших артефактных яиц.

Фундаментом для мира «Дофуса» служат монстры, квесты, прокачка — ассоциативный ряд с легкостью продолжит всякий, кто знаком с жанром. От браузерного детства игре остался только мир, побитый на крохотные локации, и неординарная графика на флэше.

Графика «Дофуса» либо вызовет стойкое отторжение, либо влюбит в себя. Уж очень она специфична. Персонажи нарисованы под впечатлениями от японской анимации — большие глаза, чудовищные прически невозможных расцветок, — но при этом с налетом ироничной, чисто французской стилистики. К тому же то и дело у кого-то в руках промелькнет волынка или символ солнцеворота на обухе топора. Да и, вообще говоря, в Японии так не рисуют. У отаку от «Дофуса» глаза на лоб полезут еще раньше, чем у среднестатистического россиянина.

На изометрической игровой карте герои представлены забавными крохотными фигурками, которые очень интересно

На этих станках мощностью в одного сферического птюка герои осваивают азы ремесленничества.

разглядывать — особенно в движении. Удивительно, столько нюансов и эмоций умещается в небольшой горстке пикселей. Вернее, векторов — ведь это флэш. Кстати, векторная графика позволяет свободно масштабировать карту без ущерба для изображения. Но на практике это применяется редко: область обзора сужается до предела, так что зум пригоден разве что при разглядывании персонажей крупным планом.

Солнечная Бонта — столица бонтарианцев, местной «доброй» фракции.

На тропическом острове минтавров водятся суровые гуманоидные рогачи. И даже лабиринт есть.

Всем нужны сборщики

Сражения в «Дофусе» напоминают о японских тактических RPG вроде **Disgaea** и **Final Fantasy Tactics**. Бой происходит на арене, разбитой на клетки. В начале каждого хода персонажам начисляются очки движения и очки действия. Первые тратятся на перемещение по клеткам, вторые — на атаки и применение способностей. Поначалу очков у героев очень мало — хватает лишь на три шага да одну атаку за ход, и все. Но со временем очков начинают давать побольше, игрокам открываются более сложные маневры.

Только в PvE от них большого толка нет. Бои с монстрами, как правило, сводятся к скоротечному обмену ударами, пока одна из сторон не падет смертью храбрых. Искусственный интеллект предпочитает переть напролом, подобно вархаммерским оркам с их коронным «Waaagh!». А вот живой соперник грамотным тактическим планированием может преподнести немало сюрпризов.

Повод повоевать друг с другом находится, когда игроки выбирают одну из двух фракций и приступают к переделу территорий и отстаиванию идеалов, внезапно сделавшихся родными. Те, кому чужды радикальные взгляды, могут присоединиться к третьей, нейтральной фракции наемников — они не получают фракционных бонусов, зато могут выполнять задания любой из сторон, запросив вознаграждение за услуги.

Гильдейские войны вертятся вокруг сборщиков — стационарных NPC, устанавливаемых гильдиями для выпаса локации. Наделенные спецполномочиями «неписи» собирают призовые трофеи с каждого проходящего поблизости боя. А хозяева сборщиков потом выгребают накопившийся барыш. Но на собранное добро может позариться и случайный прохожий. Завалить сборщика непросто, если прийти одному, но вполне реально, если наброситься на него толпой. Вот и повод для гильдейской потасовки. Вернее, один из поводов.

Есть тут и добровольные дуэли «на интерес». Кстати, на заграничных серверах игроков недавно запустили в Колизей — специальную арену для разборок трое на трое. Обещают, что в русской версии Колизей тоже скоро появится.

Сам себе мастерская

Еще в «Дофусе» примечательная система ремесел. Здесь два десятка добывающих и производственных профессий, позволяющих смастерить практически все: начиная с оружия и заканчивая предметами для обустройства внутриигрового жилища.

Также в список «важно упомянуть» добавим по-детски непринужденные, но чрезвычайно остроумные тексты и названия. Здешний мир проводит множество культурологических параллелей, апеллируя то к классике литературы, то к современности. Очень много построено на игре слов и ассоциациях. Просто взять и перевести все это на русский — невозможно, теряется второй смысл. Перед локализаторами стояла невозможная задача по адаптации франкоязычных неологизмов, которую они решали под аккомпанемент неумолкающих споров среди поклонников. Справились переводчики на отлично, но, конечно, точного соответствия с оригиналом достичь было нельзя.

Что до финансового вопроса, то обитать в «Дофусе» без денежных вливаний можно. Подписка оплачивается игровыми деньгами — огринами, которые можно как добыть в самой игре, если времени много, так и купить. Обладателям гостевого аккаунта недоступна значительная часть контента, фракционные войны, гильдии, некоторые классы и так далее. Но чтобы вникнуть в игру и прийти к пониманию, стоит ли отдавать деньги за подписку, — бесплатного контента вполне хватит.

Французы в России

«Дофус» остроумен и непосредственен, симпатичен и своеобразен. Как правило, у отечественных игроков такого рода игры вызывают полное недоумение, граничащее со ступором. Привычное сравнение с WoW показывает, что сравнивать эти игры нереально, а попытка назвать «Дофус», во Франции на равных конкурирующий с творением Blizzard, «WoW-киллером» вызывает нездоровый смех.

Вместе с тем «Дофус» давно перерос себя, превратившись в медийную вселенную, сдобренную сериалами и детскими игрушками, комиксами, романами и черт знает чем еще. Его сюжетное и идейное продолжение — **Wakfu** — также неумолимо набирает обороты. В планах локализаторов — однажды притащить к нам все это богатство. Если, конечно, «Дофус» будет тепло встречен. Вот и поглядим. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Нарочито несерьезный, местами аскетичный или курьезный и в сумме своей весьма очаровательный мирок от французских разработчиков. Вещь в своем роде уникальная — все прочие либо слишком угрюмы, либо недостаточно глубоки.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
8,0
«Отлично»

Алексей Моисеев

Жанр
Триллер

Издатель
Nicolas Entertainment Group
Разработчик
Intoxicate Studios
Платформа
PC
Сайт игры
afterfall-universe.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 4 Гб,
512 Мб видео

Монстротерапия

В Польше, как и в России, давно хотели сделать национальный **Fallout**, однако хороший постапокалипсис все никак не получался. Но вот несколько лет назад поляки наконец-то собрались с силами и выдали на-гора вселенную **Afterfall**. Да не просто придумали коротенькую завязочку, а извели несколько тысяч страниц на подробный рассказ о том, как во времена Второй мировой Германия первой изобрела ядерную бомбу и скинула ее на армию СССР, которая как раз готовилась к последнему решительному наступлению на врага. Пришлось срочно договариваться о мире, но в 2012 году с неба вновь посыпались бомбы, а люди потянулись в подземные убежища.

На что жалуетесь?

Afterfall: Insanity изначально должна была стать большой ролевой игрой и прошла классический путь «игры мечты»: от фанатской кустарной заготовки до коммерческого продукта. Как обычно бывает в таких случаях, путь был мрачен и тернист. В какой-то момент разработчиков заметила компания **Nicolas** и взяла под свое крыло. Там сразу поняли, что изначальную задумку авторы не потянут, и превратили игру в триллер на манер **Dead Space**. Впрочем, от RPG разработчики не отказываются — она в планах на будущее. Правда, после выхода Afterfall: Insanity не очень понятно, суждено ли этим планам сбыться.

Причина сомнений банальна: игра страдает всеми типичными болячками бюджетных восточноевропейских проектов. Чувствуя экономические проблемы, поляки сразу заявили, что главное в их игре — это любопытный сюжет из разряда «что тут, черт побери, происходит?». Стоит признать, что хоть в истории, которую они сочинили, и нет ничего особенно выдающегося, но именно она не дает бросить игру в самом начале. А если захочется получить ответ на поставленный чуть выше вопрос, можно ненароком добраться и до финала, следя за злоключениями героя, психиатра Альберта Токая.

Наш доктор живет в убежище уже двадцать лет и по мере сил помогает не сойти с ума дру-

Выглядит игра более-менее, бывает и хуже. Но на сюжетные сценки смотреть невозможно: у героев полный паралич лица. Даже рты они открывают, кажется, с трудом.

Без этого скриншота рецензия на Afterfall: Insanity обойтись не может. Просто потому, что это единственный момент за всю игру, когда нам стало немного не по себе.

— Кто тут на прием к доктору крайний?
— А, ну я за вами буду.

После того как Альберт выбирается из убежища, ему почему-то не становится лучше.

гим заточенцам, у которых от долгого сидения в замкнутом пространстве объяснимо едет крыша. В последнее время Альберт и сам чувствует себя не очень хорошо: сильно устает, мало отдыхает и позволяет себе дрыхнуть прямо во время сеанса психотерапии, пока очередная пациентка изливает ему душу. В какой-то момент Альберта вызывает на ковер полковник со всеми отличительными признаками нехорошего человека на лице и приказывает разобраться в массовом психозе на другом этаже убежища. Нетрудно догадаться, что, прибыв на место, психиатр обнаруживает множество интереснейших пациентов, которые дерутся, кусаются, зловеще смеются, а потом еще и превращаются в монстров.

Зеленкой намажьте

Отбивается от клиентов доктор подручными средствами: обрезками труб, ломиками, ножками от столов, молотками — все идет в ход против безнадежно больных пациентов. Этим игра и отличается от Dead Space или **Resident Evil**: в большинстве случаев меткий удар пожарным топориком действует ничуть не хуже огнестрельного оружия. Тем более что в Afterfall: Insanity пушки сделаны из рук вон плохо, и только на самых последних уровнях становятся действительно полезными. Даже ополчившиеся на Альберта вооруженные до зубов охранники убежища не в силах ничего противопоставить воинственному эскулапу, а потому массово гибнут от размашистых ударов разводным ключом по ребрам.

В принципе, вот из этого и состоит почти вся игра. Монотонное избиение монстров чередуется решением шаблонных головоломок из разряда «взломай компьютер, замени предохранитель, нажми на кнопку». Авторы как-то пытаются разнообразить картину в первой половине игры, пока Альберт еще находится в убежище, и заставляют его то за пять минут починить ядерный реактор (психиатры могут все), то провести радиоуправляемую ремонтную машинку по вентиляционным лабиринтам. Но уже совсем скоро фантазия им отказывает, и на вас раз за разом насылают орды мутантов или просто психов, а вы буднично проламываете им головы. Драться надоедает уже в начале повествования, ведь боевая система не предполагает сильного маневрирования: зажали одну кнопку, постучали по парочке других — и все, уноси готовенького.

Поправить положение могла бы одна очень интересная находка: стрессометр. У Альберта на руке закреплен компьютер, который сообщает игроку, насколько доктор напуган. По задумке разработчиков страшные события (нападение монстров, упавший лифт, чей-то трупик в уборной) должны поднимать уровень адреналина в крови, а тот, в свою очередь, в теории усложняет стрельбу (руки трясутся) и помогает драться врукопашную. Однако на деле Альберт получился не из пугливых: даже в самой безнадежной ситуации пульс у него редко поднимается значительно выше нормы. Так что система получилась почти бесполезной, хотя и игре сильно не мешает.

Следующий!

Стерильный геймплей разработчики решили хоть как-то компенсировать интересной историей и зловещей атмосферой. Самое забавное, что сюжет действительно преподносит сразу несколько отличных сюрпризов, и простое человеческое любопытство заставляет играть дальше в плохонькую в целом игру. После затянутого вступления Альберт вылезает из убежища в город, становится неприлично светло и просторно для хорроров, а вокруг со все большей интенсивностью закручивается какая-то чертовщина, и уже просто хочется узнать, чем все кончится. Ожидания, к слову, оправдываются, хоть и не полностью.

А вот создать зловещую атмосферу у авторов не получилось. К мурашкам по спине не располагает ни внешний вид игры с отталкивающей анимацией персонажей, ни шаблонные «страшные» звуки. Всевозможные шорохи, постукивания, поскрипывания и вопли, то и дело раздающиеся в глубинах убежища, взяты, кажется, из стандартных звуковых библиотек и явно не способны заставить играющего поверить, что вокруг творится настоящий кошмар. А без этого любой хоррор быстро превращается в не очень смешную комедию.

■ ■ ■

Примерно год назад мы говорили о том, что польский игропром еще преподнесет немало сюрпризов. Там действительно много толковых людей, но чем дальше в будущее, тем сильнее ситуация начинает походить на отечественную: есть парочка студий, которые действительно умеют делать красиво, и есть все остальные, которые наверняка стараются, но получается пока так себе.

К несчастью, Afterfall: Insanity относится именно ко второму эшелону. Энтузиазма у разработчиков был вагон: обратить на вселенную Afterfall внимание людей за пределами Польши, рассказать интересную историю, совершить революцию в рукопашных схватках и заставить главного героя истерить при виде монстра, пытающегося выломать дверь в комнату. А в результате вышло как обычно: ничем не примечательная игра с кучей чужих и парочкой своих идей, которые толком не удалось довести до ума. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Есть восточноевропейские ролевые игры, а Afterfall: Insanity — восточноевропейский хоррор. Разницы, в принципе, никакой: некоторые считают такие игры «душевными», но большинство удаляет их после первого же знакомства.

Геймплей ★★★★★★★★★★	4
Графика ★★★★★★★★★★	6
Звук и музыка ★★★★★★★★★★	5
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★	6

Рейтинг «Мании»:

5,0

Средне

ANNO 2070

ПРИПЛЫЛИ

Кирилл Волошин

Жанр Стратегия

Издатель Ubisoft

Разработчик Related Designs

Мультиплеер Интернет

Платформа PC

Сайт игры anno-game.ubi.com/anno-2070/en-GB/home/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно: Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Экологическая ситуация на Земле ухудшилась настолько, что об этом кричат не только вечно недовольные ученые и экологи, но и представители самых прибыльных сфер шоу-бизнеса — голливудские режиссеры и разработчики видеоигр. Причем они уже не ограничиваются простенькими наивными прокламациями. Джеймс Кэмерон ради того, чтобы донести до аудитории простую мысль «Люди, берегите природу, мать вашу!» устроил 3D-революцию в Голливуде, а немцы из **Related Designs** посвятили той же теме новую часть именитой стратегической серии **Anno**. Ради этого им пришлось из прошлого (то есть из аккуратного пасторального средневековья), минуя настоящее, сразу перенести действие игры в конец XXI века, когда, по прогнозам реальных ученых, матушке Земле может сильно поплохеть.

Экологи против

Anno всегда была игрой о том, как люди исследуют морские просторы, открывают и колонизируют острова, выкачивают из них ресурсы, застраивают городами, налаживают торговые пути, а потом, когда выкачивать уже нечего, плывут колонизировать что-нибудь новое. Несмотря на смену эпохи, **Anno 2070** предлагает в целом ту же механику, вот только повод для появления новых колумбов куда менее радужный: прогресс повлиял на климат, уровень мирового океана повысился настолько, что материки ушли под воду, оставив ошалевшим людям лишь шапки островов. Игрок выступает в роли капитана «ковчега» — уникальной плавучей базы, оснащенной искусственным интеллектом, который может снабжать вас некоторыми товарами и кораблями.

Соответственно, нам по-прежнему нужно исследовать, открывать и колонизировать острова. Никуда не делась и необходимость прокладывать торговые маршруты, строить города, удовлетворять потребности населения, добывать руду и продовольствие, строить всякие предприятия, шахты и флот.

Разница с предыдущими сериями не в том, что теперь моря исследуют суда на воздушной подушке, ковчеги и эсминцы вместо парусников. И даже не в том, что людям будущего для зрелищ нужны не пиво и табак, а энергетики, «айфоны» и телевидение. Главное, что теперь, добывая ресурсы, приходится учитывать такой важнейший фактор, как экологический баланс. Чем интенсивнее мы застраиваем острова и выкачиваем из них ресурсы, тем хуже экология. Замкнутый круг: чтобы построенное работало на полную катушку, нужна энергия, а электростанции вредны для экологии, особенно если работают на угле или атомном топливе. Тут игра прямо говорит, что нужно использовать экологически чистые источники энергии, и вводит в обиход ветряки, которые не так эффективны, как АЭС, но менее опасны.

Чем больше и лучше мы работаем на ту или иную фракцию, тем выше наш престиж в ее глазах, а это открывает дополнительные бонусы вроде увеличения трюма ковчега.

Правда, доступны они не всем. Магнаты из «Глобал Траст» и экологи из «Эдемской инициативы» олицетворяют два разных подхода к методам колонизации: первые ставят на экстенсивное развитие, используя как раз угольные и атомные электростанции, а вторые ратуют за более щадящее отношение к природе, пуская в дело ветряки и ГЭС. Соответственно, магнаты быстрее развиваются, но рискуют все потерять в результате техногенных катастроф и недовольства населения, которое гото-

Чем больше очков дипломатии — тем больше возможностей в переговорах. Кто-то может дать кредит, кто-то позволит ремонтировать ваши суда в своих доках, а кто-то, если хорошо попросить, выставит на продажу контрабанду.

Если магнаты пытаются улучшать экологию мусо>росжигающими заводами, то сотрудники «Эдема» используют станции контроля погоды и пытаются восстанавливать озоновый слой.

во поднять бунт при очень уж отрицательном экобалансе. Понять людей можно — тяжело жить в противогазе посреди чадящих труб. И это не эффектный образ: вся ваша деятельность в **Anno 2070** визуально отражается на внешнем виде островов.

«Эдем», напротив, не сразу и не быстро выжимает из шахт, энергоустановок и предприятий все до последней капли, но зато и проблем с экологией при таком подходе меньше, пейзажи дольше остаются свежими, а озера чистыми.

Экология — общее дело

Понятно, что все игроки поголовно предпочтут экологов, и только маньяки из вредности будут играть за «Глобал Траст». И когда в режиме свободной игры или отдельных сценариев нам дают выбрать фракцию, то именно так и происходит. Поэтому авторы усложнили задачи. В некоторых случаях (особенно в сюжетной кампании) нас либо заставляют играть за магнатов, либо ситуация складывается так, что приходится совмещать оба подхода, заполняя острова служащими и постройками двух фракций. Да и играть за «Эдем» — не всегда панацея. Они тоже загрязняют окружающую среду (пусть и медленнее), добывают нефть, строят шахты и предприятия. А пожары, разливы нефти и стихийные бедствия случаются в городах обеих фракций. В свою очередь, магнаты при желании могут заботиться об экологии, вводя в строй, например, мусоросжигающие заводы. То есть все сложнее, чем кажется, и самый смак — искать разумный баланс между производством и экологией.

Особую интригу вносит третья фракция — ученые, которые ставят на высокие технологии и активно осваивают подводные шельфы и рифы, где можно добывать ресурсы и собирать полезные водоросли. Играть за них можно только в сюжетной кампании, а в прочих режимах придется сначала наладить с учеными отношения, чтобы получить доступ к их лабораториям и служащим. Зато и там, и там можно опускаться под воду, чтобы исследовать глубины в поисках затерянных технологий и нефтяных месторождений.

Технологии — это второй важнейший после экобаланса фактор, который заметно оживил несколько однообразный геймплей предыдущей серии Anno. Они творят чудеса: позволяют открыть новое месторождение или сделать остров пригодным для выращивания ранее не приживавшихся видов овощей и фруктов, увеличивают эффективность тех или иных построек или даже всего флота. Иные технологии улучшают характеристики корабля или ковчега, на борту которых находятся, — их можно перевозить с собой из миссии в миссию.

И если в сюжетной кампании доступ к таким бонусам облегчен, то в свободной игре и отдельных сценариях приходится активнее задействовать дипломатию. Помимо трех основных фракций, есть пираты, вольные торговцы, наемники, нефтяной барон по фамилии Сухов, японский ученый-океанограф и прочие, не менее колоритные товарищи. Со всеми можно взаимодействовать — торговать, вести переговоры, просить о помощи, выполнять их задания, получая в награду дефицитные лицензии на покупку технологий. Правда, некоторые задания могут поссорить вас с другими фракциями. Есть и те, кто изначально жаждет пустить игрока на дно морское, но лучше не доводить дело до войны (выглядят сражения, даром что с участием подлодок, все так же куце), а договориться о перемирии, накопив достаточно денег и очков дипломатии.

Тех, кому даже после этого новая Anno кажется скучной и однообразной, должен взбодрить новый мультиплеер. Как и **Might and Magic Heroes 6**, Anno 2070 явно держит нос по ветру и создает свой аналог социальной сети. Здесь можно не только играть с друзьями, добавляя их в союзники, но и голосовать в местном сенате, выбирая, кто из лидеров трех фракций будет возглавлять его и какие законы следует принимать. Игра собирает голоса всех игроков, выдает результат, а тот, в свою очередь, определяет, какие бонусы будут доступны в игре. Если, например, сенат возглавляет лидер ученых, то вы на своем ковчеге сможете обратиться к нему и всего за 50 лицензий получите дешевый кредит. Есть и элементы ММО: периодически в игре случаются события разной степени важности (например, после вечеринки пропали сотрудники «Глобал Траст»), в которых можно принять участие, не выходя из текущей игры.

■■■

Anno 2070 — эффектное доказательство того факта, что если не бояться резких движений и грамотно совмещать новое и старое, то совершенно необязательно превращать игру в очередную браузерку или ММО, чтобы оставаться на плаву. Экобаланс, противостояние двух фракций, гонка за технологиями и подводные исследования сделали интереснее даже обычно проходную сюжетную кампанию Anno. А уж добавление друзей в союзники и общее голосование в Сенате сумело добавить новых красок и впечатлений даже в самодостаточную свободную игру, где обычно люди пропадают сутками, ни на что постороннее не отвлекаясь. Главное, чтобы экобаланс в вашей квартире трагически не нарушился. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Медитативная стратегия про исследование и колонизацию островов резко меняет время действия, обрастает социальными элементами и заставляет думать об экологии.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ
1,6 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core 2 Duo 2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видеопамяти

Cave Story+

Жанр
Аркада
Издатель
Studio Pixel
Разработчик
Nicalis
Платформа
PC
Сайт игры
nicalis.com

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Ян Кузовлев

О **Cave Story** следует знать две важных вещи: с момента появления игры прошло уже восемь лет, а источником вдохновения для ее создателя послужили классические тайтлы для NES. Так что игру с чистой совестью можно считать одним из пионеров умеренно актуальной сейчас моды на «8 бит». Заодно Cave Story в очередной раз показал, что графика — отнюдь не главное.

Сегодня в инди-платформер, который пять лет создавал один человек по имени Дайскэ Амая, можно поиграть на PC, Mac и Wii, а также на всех портативных платформах (за исключением почему-то iOS). В версии для Wii обновились графика и музыка, добавились несколько новых игровых режимов. Cave Story+ для PC как раз и является портом с Wii и рассказывает все ту же наивную историю про очнувшегося в пещере робота с амнезией.

На лицо ужасные, добрые внутри

Робот каким-то образом попадает на парящий в небе остров и обнаруживает небольшую деревушку кроликоподобных существ, называющих себя мимига. Аборигены переживают не самые лучшие времена: жителей деревни постоянно похищает некто Доктор — огромный любитель проводить над кроликами не совсем гуманные опыты. Например, он дает им попробовать красные цветы, которые превращают милых и безобидных существ в страшных и беспощадных монстров (можно усмотреть в этом даже некий скрытый смысл, если хотите). Но не все так плохо: на острове также обнаруживается группа более-менее порядочных ученых, которые пытаются остановить сбрендившего коллегу. Таким образом, главный герой невольно оказывается втянут в конфликт между хорошими яйцеголовыми и злым Доктором. В этих непростых условиях еще и приходится искать способ слинять с недружелюбного клочка земли.

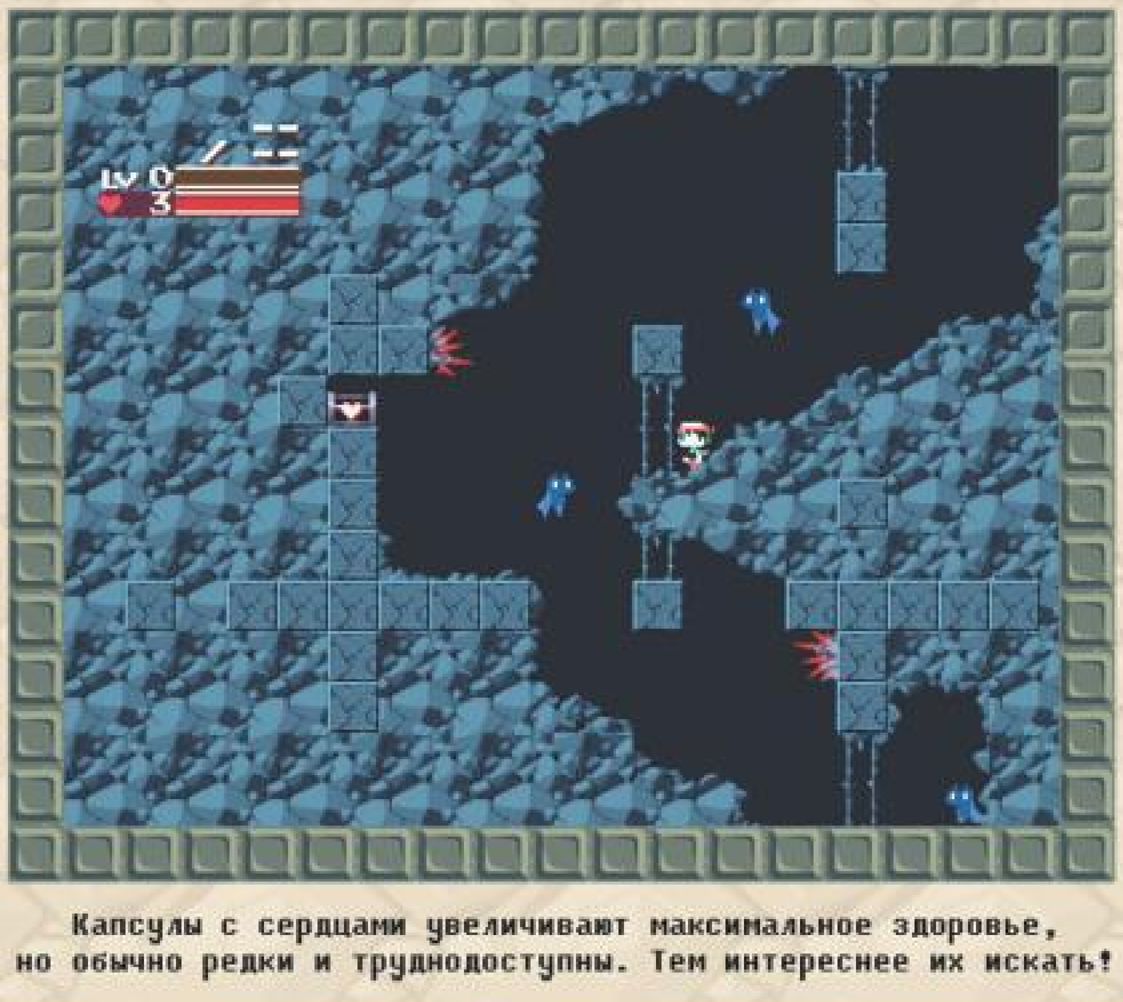
Cave Story берет за основу старый добрый **Metroid**: главный герой расстреливает монстров и исследует достаточно большие уровни в поисках важных предметов, помогающих попасть в новые локации. Периодически на его пути встают кровожадные боссы, которые эти предметы зачастую и охраняют.

У каждой вашей пушки есть три степени эффективности: базука, например, в обычном режиме пускает всего один снаряд, но после небольшой прокачки вполне способна выстрелить залпом. Нюанс в том, что если главного героя ранят, то он теряет часть накопленного опыта, и оружие слабеет. Благодаря этому битвы с боссами невероятно напряженные — приходится использовать весь доступный арсенал и постоянно менять тактику.

Дух старой школы

От NES-проектов Cave Story унаследовала местами безумную сложность. Игра задает высокий темп и почти никогда его не сбавляет. Недружелюбная фауна летающего острова так и норовит отвинтить от робота лишнюю

В деревушке находится портал, из которого наш робот переносится на разные уровни.



Капсулы с сердцами увеличивают максимальное здоровье, но обычно редки и труднодоступны. Тем интереснее их искать!

МАШИНА ВРЕМЕНИ

КАК ВЫГЛЯДИТ CAVE STORY НА РАЗНЫХ ПЛАТФОРМАХ

Студия **Nicalis**, которая с благословения автора портировала игру на PC, полностью перерисовала все спрайты: на современных телевизорах и мониторах оригинальные пиксели становились неприлично большими и теряли все свое первоначальное обаяние. На Nintendo 3DS графику решили сделать трехмерной, а заодно немного изменить цветовую гамму — ход достаточно рискованный, и не все поклонники его одобрили.

Что касается новых режимов и выбора сложности, то тут как раз изменения не очень существенные. На легком уровне враги ожидаемо наносят меньше урона; режим битвы с боссами предполагает, что игрок как минимум прошел игру несколько раз; а возможность играть за девушку-робота Керли Брейс изменяет всего лишь несколько реплик в диалогах.

контргайку. Пока отбиваешься, легко оступиться и упасть в какую-нибудь яму с шипами — навстречу гарантированной смерти. Чаще всего такая беда происходит из-за ошибок самого игрока, а не из-за неудачного дизайна уровней или неотзывчивого управления. Наоборот: на острове чарующая, неземная гравитация, и кажется, что персонаж плавно отталкивается от поверхности, а потом грациозно планирует на песчаные дюны или мягкую траву. Хотя вам чаще всего, конечно, не до романтики: для того чтобы выкарабкаться из неприлично длинной шахты с мерзкими насекомыми или осторожно прыгать с колонны на колонну, требуется твердая рука и воистину самурайское терпение.

Тут, правда, становятся заметны кое-какие просчеты. Точки сохранения на уровнях расставлены не везде, где хотелось бы, — как вам, например, четыре битвы с боссами подряд? Кому-то может не понравиться и тот факт, что в игре совсем не стараются объяснить, куда надо идти и что делать, да и возможность выбора и его последствия не всегда очевидны. Если играть недостаточно внимательно, можно так никогда и не узнать о нескольких концовках и пропустить внушительные куски игры. Так что мы вас на всякий случай предупреждаем: Cave Story есть смысл проходить больше одного раза.

Тем более что иногда игра преподносит сюрпризы в самых, казалось бы, обычных ситуациях. Скажем, слабенький пистолет почти сразу можно навсегда обменять на пулемет, который обладает нехилой отдачей, позволяющей на максимальном уровне практически парить над землей или забираться в труднодоступные места. Казалось бы, выбор очевиден. Но если повременить с обменом, то ближе к концу игры пистолет можно улучшить до смертоносного лазера, и проходить финальные этапы станет гораздо легче.

■■■

Позаимствовав у восьмибитной классики характерный визуальный стиль и некоторые классические особенности проектов того времени, Cave Story удалось стать значимым событием для жанра вообще и авторских игр в частности. Это живой пример того, как грамотно сделанная любительская игра может увлечь не хуже какого-нибудь блокбастера — в дни зимнего затишья это особенно важно.

Если и есть сомнения в вопросе «играть или нет», а их, вот честно, быть не должно, лучше всего поступить так: оригинальную версию Cave Story скачать бесплатно (никакого пиратства, абсолютно легальную копию можно взять здесь: ***www.cavestory.org/downloads_game.php***), а если понравится — купить дополненное издание в Steam. ■

♥ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

♡ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

♡ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

♥ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Cave Story с улучшенной графикой и обновленным саундтреком. Если вы не представляете, что такое Cave Story, то знайте, что пропускаете нечто очень важное. Нечто такое, что несколько лет назад помогло изменить отношение к любительским играм.

ГЕЙМПЛЕЙ:	9
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	9

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР аркадная ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Francisco Tellez de Meneses
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ unepicgame.com

ЯН КУЗОВЛЕВ

Неэпичное поведение

Отечественные писатели-фантасты очень любят использовать в своем творчестве так называемых «попаданцев» — обычных современных людей, которые внезапно (и зачастую незаметно для себя) попадают в другое время, а то и в какую-нибудь соседнюю вселенную. Уши у этого явления не в последнюю очередь растут из произведений вроде «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» Марка Твена. Именно этим литературным приемом решил воспользоваться испанский разработчик Франциско Тиллез де Менесес. Правда, при этом он не твердил про себя главную мантру инди-разработчиков «игры — это искусство», а просто решил повалять дурака. Причем в роли последнего выступает сам игрок.

Узник замка

Даниэль, главный герой **Unepic**, цитируем: «Обычный современный парень. Большой любитель видеоигр, фанат научной фантастики, нуб в ролевых играх, раздолбай и все такое. Малость взвинченный из-за недостатка внимания со стороны противоположного пола». Подустав во время очередной партии в D&D с друзьями, Даниэль отправился в уборную. И не вернулся. Вместо комнаты для раздумий он неизвестным образом попал в старинный замок, населенный злыми духами, мерзкими гоблинами и клоунами-чародеями.

Все, что происходит с Даниэлем дальше, комментируется им же в сардонически-насмешливой манере с обязательной отсылкой к какому-нибудь культурному явлению, будь то рассуждения об атеизме со злым и крайне религиозным духом или постоянные упоминания **StarCraft**, **Star Wars**, **World of Warcraft** и не слишком тонкие колкости в адрес ролевых игр в целом.

Особенно комично это смотрится потому, что Unepic сам является классическим двухмерным платформером с ролевыми элементами. Любой, кто хотя бы раз играл в более-менее современные выпуски **Castlevania** или **Metroid**, легко перечислит основные особенности: герой

Комната с кучей дверей способна переносить персонажа в разные части замка. Осталось только запомнить, куда какая ведет.

Магия в игре не потребляет маны, вместо этого нужно убивать определенных монстров и собирать с трупов цветную эссенцию.

Для современного человека, впервые столкнувшегося с драконом лицом к лицу, Даниэль удивительно спокоен.

В заплечной сумке у героя творится хаос: барахла скапливается так много, что по ошибке можно выкинуть и какой-нибудь квестовый предмет.

исследует абстрактные коридоры и комнаты замка, убивает монстров, собирает всевозможные предметы и примеряет их на себя, сражается с непростыми боссами — в общем, пытается не без вашей помощи как-то выживать в этом кошмаре. Изобретенная много лет назад формула прекрасно работает и сейчас. Вас никогда не покидает ощущение, что вы постоянно прогрессируете, находите что-то новое, двигаетесь вперед, — и это заставляет играть дальше. Пройти одну часть замка, найти какой-нибудь мощный артефакт, выучить новую способность или заклинание, победить босса, получить доступ к следующей части замка... Unepic не изобретает велосипеда. Зато очень любит издеваться. Причем если близкая по духу **Deathspank** смеялась над теми, кто придумывает ролевые игры, то Unepic с удовольствием третирует самого игрока.

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

Никто не возьмет вас за ручку и не расскажет, как преодолеть то или иное препятствие. До всего приходится доходить экспериментальным путем, неоднократно ломая в процессе шею. Кажется, автор даже не пытается постепенно наращивать сложность — она скачет с чудовищной непредсказуемостью. Можно без особого труда пройти одну комнату замка, а в другой обнаружить монстров, сносящих героя одним плевком (в буквальном смысле). Если прибавить к этому всякие издевательские мелочи вроде пиявок, которые присасываются к герою во время походов по канализации и постепенно его убивают (игра не предупреждает про кровососов, нужно самому открыть инвентарь, найти там пять-шесть тварей и выбросить их), то удовольствие от Unepic получается довольно своеобразное.

Тут, например, есть враги, которые безвозвратно уничтожают ваше оружие. И неважно, что вы сломали клавиатуру об колено, лишившись ценного меча, который долго собирали по частям, — зато смешно! А одному из боссов вполне по силам заставить главного героя выпить содержимое всех склянок из рюкзака, подтереться волшебными свитками и телепортировать в другое крыло замка. А там — выкручивайтесь как хотите.

Единственный, кто хоть как-то поддерживает Даниэля в этом кошмарном месте, — некий безымянный призрак. Он вселяется в героя в самом начале игры и основательно в нем застревает. Привидение отзывается на колоритное имя Зератул и часто дает вам советы. Правда, имейте в виду, что если им следовать, то шансы Даниэля на выживание станут почти нулевыми.

ЭПИК ФЕЙЛ

Несмотря на откровенное пародирование жанра, в Unepic можно обнаружить немало традиционных ролевых черт. Даниэль по ходу приключений набирается опыта, растет в уровнях, учится варить зелья из найденных ингредиентов. Разные виды оружия различаются не только силой удара, но и действием на врагов: скажем, меч прекрасно рубит противников из плоти и крови, но оказывается не очень эффективен против скелетов, которых лучше всего разбирать на косточки тяжелой булавой. Так что для успешного выживания частенько приходится жонглировать оружием и заклинаниями.

Тут, правда, на пути встает неудобный интерфейс: разобраться, что и где лежит в инвентаре, становится сложно уже на первом часу игры. Очень не хватает автоматической сортировки разноцветного барахла, которым быстро забивается котомка героя. На горячие клавиши можно подвесить почти любые вещи, но важных для выживания предметов и способностей настолько много, что играть становится попросту неудобно. Наконец, по непонятным причинам автор игры максимально отдалил камеру от Даниэля, отчего постоянно приходится всматриваться в экран в попытке обнаружить под ногами смертельную ловушку или просто попасть мечом по крохотной летучей мыши.

И вот здесь наступает момент истины: готовы ли вы не только терпеть постоянные намеренные подначки, но и банальные недоработки, чтобы получить удовольствие от в целом недурной игры? А она может зацепить и на десять, и на пятнадцать часов — замок получился внушительных размеров. Ну и потом, в какой еще игре вам могут предложить побороть альфа-орка и оплодотворить четырех орочьих самок («Плевать, что рожи зеленые, зато у меня был секс!» — радуется Даниэль) или успеть забить до смерти карликового пинчера, который своим пронзительным лаем вызывает внутреннее кровотечение?

■■■

Даже учитывая спорный баланс и скачущую вверх и вниз сложность, в Unepic все равно хочется играть, невзирая на все протесты организма. Возможно, следует принять во внимание и тот факт, что игра сделана одним человеком, и порадоваться уже тому, что, несмотря на проблемы, она получилась цельным и законченным произведением. Да, в какие-то моменты Unepic может разозлить и даже взбесить особо впечатлительного игрока, но уже через несколько минут этот же человек будет надрывать живот от смеха от очередной хохмы Даниэля. В любом случае игре очень легко дать шанс — благо с официального сайта можно стащить довольно объемную демоверсию, а там уж думать, разрешать ли Франциско Тиллезу де Менесесу издеваться над вами за ваши же деньги или нет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

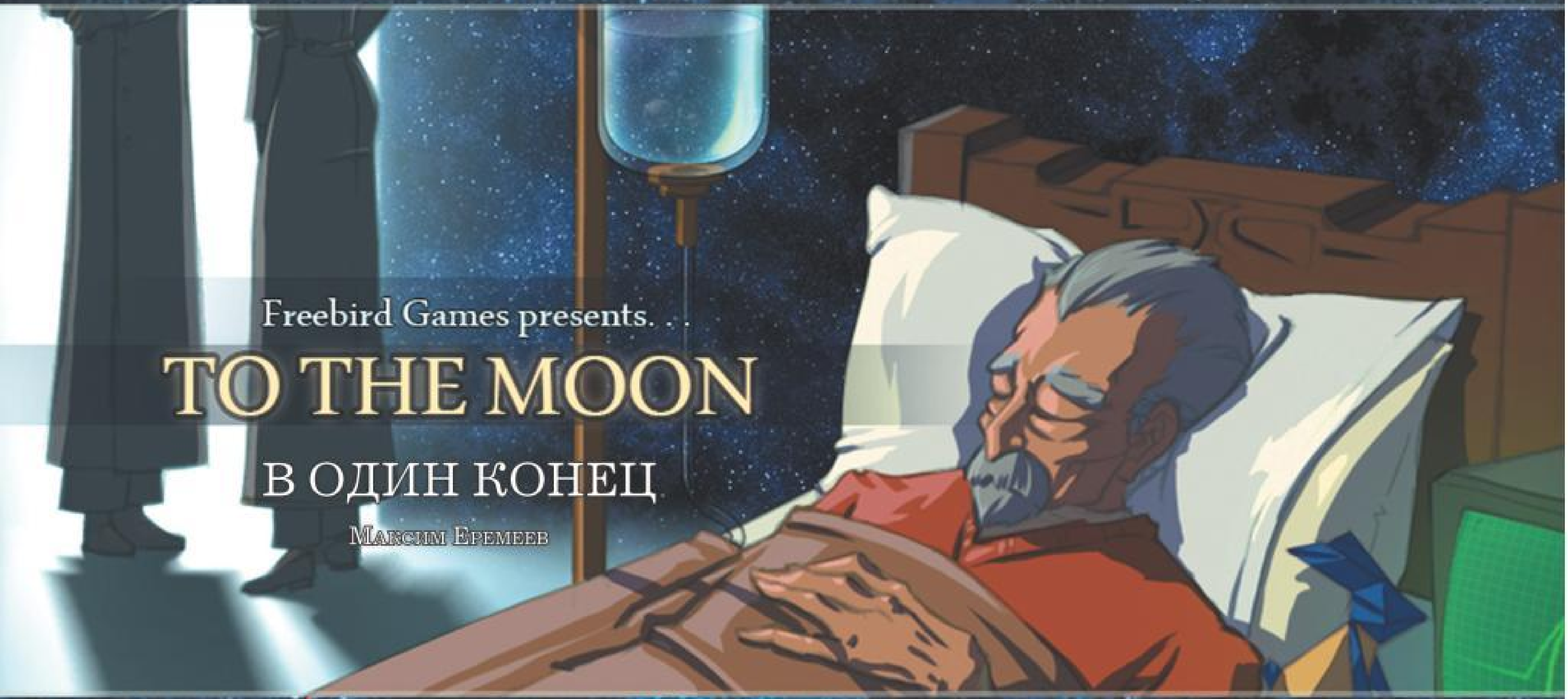
Совершенно неэпичная игра, которая считает святым долгом постоянно пытать игрока. Если вы ретромазохист — проходить мимо нельзя ни в коем случае. Если нет, то, поиграв немного, имеете все шансы таковым стать.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	6
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»



Freebird Games presents. . .

TO THE MOON

В ОДИН КОНЕЦ

Максим Еремеев

ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	МУЛЬТИПЛЕЕР	ПЛАТФОРМА
Интерактивная новелла	Freebird Games	Отсутствует	PC

САЙТ ИГРЫ	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
freebirdgames.com/to_the_moon/	Компьютер

Сгущаются сумерки. В доме у пустынного шоссе кто-то наигрывает на фортепьяно меланхоличную мелодию. Вдруг где-то за окнами слышится громкий удар. В дерево у дороги впечатался автомобиль — водитель пытался (безуспешно) не задавить перебегавшую дорогу белочку. Он и его пассажирка, одетые в белые халаты, выбираются из слегка покореженной машины. Так появляются на сцене два из четырех главных героев **To the Moon** — самой, наверное, трогательной и мастерски написанной игры прошлого года.

Проболтавшиеся

Вообще, немного странно говорить о «взрослом» и «серьезном», когда на экране — нечто, собранное в RPG Maker (позиционируется как инструмент, при помощи которого любой сможет собрать собственную jRPG). Персонажи — большеголовые коротышки с огромными глазами, взглянешь — финалка финалкой. Только вот под стереотипной внешностью скрывается нечто абсолютно неожиданное. Если оперировать терминами того же аниме, то To the Moon по отношению к обычным jRPG — то же самое, что «Пять сантиметров в секунду» Макото Синкая по отношению к детсадовскому мылу типа «Наруто». То есть совершенно про другое, по-другому и для другой — неизмеримо более взрослой — аудитории.

К To the Moon сложно даже подступиться со стандартной видеоигровой меркой. Если начать разбирать ее по косточкам, картина сложится не очень впечатляющая. Весь геймплей, например, построен на трех вещах: исследовании крайне небольших локаций, решении простеньких головоломок на тему оригами и длинных-длинных диалогах.

Грань между реальностью и чужими воспоминаниями за четыре часа игры становится крайне зыбкой.

Этот маяк вы еще увидите не раз. To the Moon — игра крайне компактная, но небольшой ассортимент декораций компенсируется возможностью понаблюдать за их трансформацией во времени.

Одна из немногих головоломок в игре, которая никак не связана с оригами.

Проходится To the Moon на одном дыхании, но ощущение такое, будто сам прожил еще одну жизнь.

Чтобы понять, в чем тут соль, необходимо забыть на минутку о том, что «в игры надо играть», и просто погрузиться в историю, которую пытается рассказать Кан Гао, главный вдохновитель и разработчик To the Moon. Потому что именно ради нее все и затевалось. Кан даже не особо скрывает, что ему интересен не столько неожиданный геймплей, сколько неожиданный сюжет. Зато уж в том, что касается истории, To the Moon, пожалуй, не имеет себе равных среди видеоигр.

Как же! Помню!

В сюжете ее очень мало фантастического. Собственно, неправдоподобное допущение здесь только одно: персонажи, которыми вы управляете, — операторы особой машины, способной проникать в человеческое сознание и переписывать память, исполняя (пусть лишь в воспоминаниях) самые сокровенные мечты.

Правда, такое вмешательство необратимо ломает человеческий организм, поэтому к услугам аппарата прибегают только смертельно больные люди, которым до края осталась самая малость. Вот и теперь — к машине подключен умирающий старик по имени Джонни, а мы наблюдаем за тем, как двое докторов погружаются все глубже и глубже в его память — встречая сперва дряхлого деда, потом пожилого мужчину, потом молодого человека, потом юношу... так до самого детства. Цель дуэта в халатах — отправить беднягу на Луну, о чем тот мечтал всю жизнь.

Большая часть игры — сценки из обычной, на первый взгляд мало чем примечательной жизни, которую чудо-машина поставила на обратную перемотку. Похороны жены, встречи с друзьями, свадьба, школа. Ваша задача — забраться в память клиента как можно глубже и любым способом имплантировать в его сознание идею, что главная цель всей его жизни — полететь на Луну, а значит, надо срочно записываться в космонавты. Все остальное Джонни сочинит сам, но без этого первого импульса не обойтись.

За погружением следишь затаив дыхание, потому что каждая остановка на вашем пути — маленькая, но захватывающая виньетка. Поначалу даже не веришь, что игру создала крохотная команда любителей, потому что настолько качественные сценарии и в высокобюджетных играх встречаются редко. Но факт есть факт: у Гао имеется как минимум один неоспоримый талант — когда он шутит, действительно хочется смеяться, а когда начинает говорить о серьезном, сам невольно хмуришься.

Именно поэтому To the Moon и работает — вопреки почти полному отсутствию того, что мы привыкли называть геймплеем. Историю глотаешь огромными кусками и не можешь остановиться, постоянно требуя добавки: а что, мол, было дальше-то? Это, наверное, даже можно назвать модификацией «эффекта Civilization», только вместо «ну еще один ход» каждый раз уговариваешь себя — «ну еще хоть строчечку»! Вы, скорее всего, и сами не заметите, как кавайные карлики на экране станут восприниматься как реальные люди, а длинная, полная горя и радости жизнь Джонни превратится в продолжение вашей собственной.

Святее Папы

Все-таки не зря на официальном сайте To the Moon в графе «жанр» указано «НФ/трагикомедия/психологическая драма» и лишь затем — как бы между делом — «приключение/RPG». Потому что это, конечно же, не **Final Fantasy**, не **Dragon Quest** и даже не **Persona**. Это «Вечное сияние чистого разума» — только воспоминания здесь не столько стирают, сколько модифицируют. Это «Гражданин Кейн» — только ищут герои не старые санки. Короче говоря, когда вспоминаешь To the Moon, на ум приходят какие угодно сравнения — литературные, кинематографические, только не игровые.

Это особенно ценно потому, что, в отличие от **Naughty Dog**, **Rockstar**, **Quantic Dream** и других мастеров «интерактивного кино», у маленькой студии **Freebird Games**, которую возглавляет Гао, за душой не было ничего, кроме энтузиазма и таланта. Зато эффект от созданной ими игры — неизмеримо мощнее.

■■■

Потому что, как бы крупным студиям ни хотелось обратного, настоящий талант и энтузиазм бьют раздутые бюджет и штат в любой день недели. Даже страшно подумать, на что был бы способен Кан Гао, если бы в его распоряжении оказались ресурсы той же Quantic Dream, раз он сам без единого гвоздя собрал игру, способную по уровню сюжетного напряжения конкурировать с непотопляемыми **Heavy Rain** и **Uncharted**. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

В случае с To the Moon это не очень удачная формулировка. Ждали эту игру (или хотя бы что-то знали о ней) сущие единицы. Но тем приятнее сюрприз. Ни в коем случае не пропустите!

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

9,5

«Великолепно»

Кирилл Волошин

ЖАНР Приключения

GIRL WITH A HEART OF

Спасибо, сердце

- Издатель/разработчик
  Bent Spoon Games
- Мультиплеер
  Отсутствует
- Платформы
  PC, iOS
- Сайт игры
  bentspoongames.com/gwh

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Что нужно, чтобы спасти мир? Супергерой с суперсилами, могущественный (и желательно древний) артефакт? Сотни игровых разработчиков считают именно так. Но **Girl with a Heart of** предлагает посмотреть на ситуацию под другим углом: а что, если сам герой, а точнее, его сердце является таким артефактом?

На планете, освещаемой сразу двумя светилами, живут две расы — темные и светлые. Причем темные — это не какие-то монстры, вампиры или ситхи. Это такие же люди. Они общаются, ругаются, влюбляются, строят, разрушают, работают — в общем, живут. Единственное отличие — источником их жизни является темная энергия из недр земли. А их оппоненты зависят от солнечного света. Естественно, между светлыми и темными идет война. И вот во время очередной атаки на подземный город Андерфут в одном из домов просыпается девочка по имени Рэйвен. Только она может спасти город от неминуемой гибели, хотя сама узнает об этом далеко не сразу. Дело в том, что у девочки необычное искусственное сердце, обладающее таинственной силой: некий чародей подменил им настоящее еще при рождении Рэйвен. Теперь ей предстоит правильно распорядиться полученными давным-давно, но спящими до поры способностями.

Спасти мальчишку или бросить его умирать? Вроде бы ответ очевиден. А что, если этот мальчишка все свободное время портил Рэйвен жизнь?

Черно-белая палитра, люди-тени, мрачная музыка — наверное, подземный город должен выглядеть именно так.

Автор игры, русский американец Алексей Андреев, сделал особый упор на общение. Фактически почти вся игра состоит из диалогов. События будут разворачиваться по сценарию, который определяете вы сами, приняв в какой-то момент ключевое решение. Солгать мэру города или выполнить его просьбу? Попытаться помочь кузнецу завоевать сердце возлюбленной или, наоборот, уговорить его бросить сомнительные любовные интрижки? Кого приободрить, кому нагрубить, когда солгать, а когда сказать правду? В зависимости от того, какие решения вы примете даже в самых, казалось бы, безопасных и проходных ситуациях, зависит, кто погибнет, кто спасется и что в итоге станет с самим Андерфутом.

Видимо, чтобы хоть как-то сделать Girl with a Heart of похожей на игру, а не на интерактивную книжку с картинками, автор заставил одиннадцатилетнюю девочку иногда сражаться с врагами и даже придумал простенькую ролевую систему. Рэйвен может кидаться зарядами темной энергии, использовать магический щит, а также телепортироваться за спины противников. Еще у девочки есть четыре, скажем так, атрибута: интуиция (влияет на возможность подметить важную деталь в разговоре), ложь (собеседники будут больше верить лживым словам ребенка), магия и зачаровывание. Причем искренне советуем налегать на первые два — тогда появятся новые варианты ведения диалога, а это в Girl with a Heart of несравнимо важнее умения метко залепить заклинанием в лоб противнику.

■■■

Эта игра как нельзя лучше вписывается в определение «классического инди». Непопулярная концепция (ходить и разговаривать — далеко не все люди посчитают это увлекательным занятием), необычное, как будто нарисованное ребенком, оформление, придуманная им же наивная, но трогательная история. При этом игру можно пройти часа за три, поучаствовать за это время в трех сражениях и лишь пару раз сделать действительно важный выбор.

И после этого все равно почему-то хочется начать сначала и узнать, а что бы случилось, если бы вы в какой-то момент поступили иначе. В конце концов, ни один блокбастер не предложит вам посетить больную мать в госпитале, чтобы просто ее обнять (маме станет чуть легче) или вывести на прогулку. Эти трогательные детали удачно резонируют с нынешними темными зимними вечерами. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Короткая и наивная, но очень милая сказка о девочке с искусственным сердцем, которой под силу спасти целый город.

Категория	Оценка
ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0
ХОРОШО

Издатель: 1С-СофтКлаб
Разработчик: Unicorn Games Studio
Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
Платформа: PC
Сайт игры: real-warfare.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео

ИСТОРИЯ ВОЙН
ТЕВТОНСКИЙ ОРДЕН

Орден на прокачку

Стратегии от киевской **Unicorn Games Studio** принято считать клонами **Total War**, но они куда ближе к **Warhammer: Dark Omen** — ни в играх серии **«XIII век»**, ни в **«Истории войн: Александр Невский»** не было экономики, дипломатии и глобальной карты, зато были сражения-головоломки на пересеченной местности и возможность переносить войска из миссии в миссию.

И вот в **«Истории войн: Тевтонский орден»** киевляне, наконец, вводят глобальный режим, а в правом верхнем углу карты появляются заветные слова «Дипломатия» и «Экономика». Но ближе к Total War игра все равно не стала, теперь она больше похожа на помесь **King Arthur: The Role-Playing Wargame**, **Mount & Blade** и... **Diablo**.

Во-первых, появился связный сюжет. В качестве рыцаря Тевтонского ордена мы выполняем поручения старших товарищей, принимаем под командование замки, защищаем деревни от разбойников, обороняем и штурмуем крепости — а все для того, чтобы покорить языческую Пруссию.

Вместе со своими войсками герой перемещается по глобальной карте, а там царит полная Mount & Blade: все поделено на страны, города, замки и деревни, между которыми курсируют разбойники, торговцы, патрули и лорды в сияющих доспехах. На любого можно напасть или попытаться ограбить. После каждой выигранной битвы вы забираете трофейные товары и продаете их в ближайшем городе или деревне. На вырученные средства там же можно нанять рекрутов или восполнить поредевшие ряды, ну и прикупить провизию (чем больше армия, тем больше она, простите, жрет). Разница с Mount & Blade в том, что сражаемся мы по-прежнему на больших тактических картах, где сходятся разные рода войск, а не лично скачем на коне во главе пары десятков злых мужиков с копьями.

На глобальной карте можно прокачивать гарнизоны союзных городов и замков, тратя боевой опыт на увеличение их мощи и нанимая отряды для охраны.

Политическая ситуация постоянно меняется: бегущей строкой нам то и дело сообщают о том, что Русь заключила союз со Скандинавией, а литовцы теперь враждуют с Тевтонским орденом. Никакого влияния на это хаотичное броуновское движение мы не оказываем, зато можем принять участие в обороне союзного замка, если на него кто-то вдруг напал. Дипломатия ограничивается возможностью посмотреть на карте текущий политический расклад, а экономика превращает нас в спекулянта — можно купить в одном городе товары и продать их в другом по более выгодной цене.

Зато появилась нормальная система развития войск. За заработанный в сражениях так называемый «боевой опыт» можно тренировать свои отряды, прокачивая отдельные параметры или превращая ополченцев в мечников, а сержантов — в рыцари. Уровни получает и главный герой. Он развивает умения, которые влияют на силу разных родов войск, скорость прибавки опыта, стоимость найма и т.д.

Киевляне не решились копировать сложносочиненные глобальные режимы из Total War и King Arthur. Да и механику Mount & Blade повторили поверхностно — в «Тевтонском ордене» нельзя возводить беглых королей на престол. Но и без этого благодаря связному сюжету и неплохой ролевой системе игра на какое-то время может увлечь. Почему на какое-то? Да потому, что к старым болячкам серии (ужасная анимация в бою, плохая оптимизация движка, глюки и баги) добавились новые. В сражениях по-прежнему учитывается масса параметров, но теперь лишь редкие из них представляют собой тактическую головоломку.

А между тем воюем мы намного чаще, чем раньше. Авторы любят выставить против игрока по квесту заведомо более сильную армию, до которой герой еще не дорос. Приходится временно ретироваться и превращать стратегию в Diablo: мы планомерно зачищаем глобальную карту, нудно бегая за драпающими от нас разбойниками, крестьянами и торговцами, грабим и убиваем, чтобы прокачаться и продать трофеи в ближайшей деревне. И никакой тактики — если не хотите увязнуть в однообразных битвах на месяц реального времени, включайте «автобой».

■■■

У Unicorn Games Studio никак не выходит каменный цветок: то увлекательные сражения не подкреплены полноценной прокачкой и глобальным режимом, то вот теперь просела тактика. При этом они постоянно что-то где-то подглядывают, но редко доводят до ума. Может быть, лучше придумать, наконец, что-нибудь свое, оригинальное, как это в свое время сделали авторы King Arthur? ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Русскоязычный клон Total War и Warhammer: Dark Omen плавно превращается в не слишком удачный клон Mount & Blade.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель** Headup Games
- **Разработчик** Silent Dreams
- **Платформа** PC
- **Сайт игры** grotesque-game.de/grotesque-tactics index.php/grotesquetactics2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

GROTESQUE TACTICS 2 DUNGEONS & DONUTS

Назад, в пещеры

Игры вроде Grotesque Tactics: Evil Heroes — пародийные тактические RPG, напоминающие то ли **Shining Force**, то ли **DeathSpank**, — на PC нечастые гости. Именно оригинальность привлекла внимание к «**Злым героям**» летом 2010-го. Здесь мы сражались со злом и высмеивали штампы фэнтезийных RPG силами крайне колоритной компании, которой командовал депрессивный эмо-кид. А вот с самой игрой были проблемы: сюжет короткий, карты маленькие и часто повторяются, управление не самое удобное. В сиквеле шутники из студии **Silent Dreams** клятвенно обещали исправиться. Видимо, тоже пошутили…

Какие-то обещания в **Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts**, конечно, выполнены. Игра выросла в размерах, а сюжет стал чуть интереснее. Чтобы найти выход из катакомб, где не по своей воле оказалась заперта куча народу, приходится взаимодействовать с массой персонажей и даже фракций, в которые объединились эльфы, наемники и девственницы из фан-клуба одного самовлюбленного паладина. Работая на них, параллельно нужно собрать и основать собственную гильдию.

Нелинейность редко, но все-таки проявляется: например, если во время бегства от тумана кто-то из напарников погибнет, то вы лишитесь их навсегда.

«Навязчивые идеи», заставлявшие персонажей в партии периодически терять над собой контроль, бить друг друга и оглушать врагов пламенными речами, из сиквела зачем-то вырезали.

Главному герою, все тому же эмо-юноше Дрейку, уже не до депрессии. По ходу игры он теряет память, помогает найти друг друга влюбленным вампирам, нанимает голема для охраны курятника, ищет истеричным дамочкам нового мужа и детей, общается с говорящими дверьми и склочными скелетами, ворует бюстики девственниц и добывает королевские пончики для принцессы. Напарники подливают масла в огонь: Дрейк сражается плечом к плечу с воином-афроамериканцем, лучницей-девственницей, гламурным ангелом, толстым поваром и мертвой девушкой с косой.

Карты при этом стали больше, а миссии — интереснее. То нас временно лишат половины партии, то вынудят спасаться бегством от смертельно опасного тумана. Да и ролевая система заматерела: появилось больше активных умений и целое дерево пассивных навыков, позволяющих точечно настроить специализацию подопечного.

Однако список невыполненных обещаний и неисправленных ошибок, пожалуй, способен и самого Дрейка снова вогнать в депрессию. Уровень юмора так и болтается в районе фанфика для поклонников ролевых игр. Управление по-прежнему неудобное, а камера — невменяемая. Но дело даже не в этом. Нам обещали, что игроку придется выбирать, на какую фракцию работать, заботиться о пропитании своей команды и остальных выживших, улаживать многочисленные конфликты между напарниками. На деле же никаких особых разборок между гильдиями нет: мы планомерно работаем на всех и увеличиваем бесполезную репутацию, а какой-то выбор маячит лишь в финале. Ссорятся напарники даже реже, чем в первой части. Что же касается пропитания, то просто увеличилось количество квестов на сбор ингредиентов. Каждый второй обитатель мира Dungeons & Donuts хочет съесть что-нибудь особенное, поэтому Дрейку приходится искать рецепты и заказывать новые блюда у личного повара, но чем дальше — тем больше это утомляет.

■■■

Немцы могли превратить Grotesque Tactics во что-то более основательное, нелинейное и интересное, но ограничились лишь количественными изменениями. В размерах игра выросла, а вот в качестве где-то даже сделала шаг назад. В сиквеле явные проблемы с балансом: много бесполезных навыков, одни персонажи заметно сильнее других, а деньги и зелья где-то с середины игры некуда девать — благо разнообразия шмоток и оружия в лавках как не было, так и нет. В итоге игра так и не стала большой комедией, а осталась не очень смешной шуткой, только повторенной дважды — со всеми вытекающими последствиями. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- ✔ Оригинальность
- ✔ Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Местами забавная, но не доведенная до ума пошаговая тактика, разработчики которой так и не смогли прыгнуть выше головы, сколько ни обещали.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Издатель/Разработчик
Recoil Games
Платформы
PC, PS3
Сайт игры
rochardthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ROCHARD

Шахтер 9 из открытого космоса

Десятидолларовая скачиваемая игра **Rochard** от незаметных финнов из **Recoil Games** — прекрасный пример того, как большие игры могут питать идеями маленькие, а не наоборот (как вам скажет любой представитель инди-сцены). Это довольно смешной платформер в духе **Shadow Complex** с гравитационной пушкой из **Half-Life 2**, все персонажи которого похожи на героев **Team Fortress 2**. Сочетание странное, но работает.

Нелепому усатому шахтеру Джону Рошарду и его команде грозит увольнение — за четыре года они так и не смогли обнаружить в глубинах вверенного им астероида редкий минерал, который очень нужен их боссу. Неожиданно минерал (который, конечно, весь такой загадочный) находят, после чего все идет наперекосяк: команду предают, убивают борт-инженера, а на уцелевших шахтеров натравливают целую армию наемников. Рошард — вместе с подружкой по имени Скайлер — пытается выяснить, почему их без всякой видимой причины решили убить.

Кто бы мог подумать, что в далеком космосе обнаружится Аризонская пустыня. Хоть и в виде декорации для казино.

В поисках шокирующей правды нам доведется исследовать огромную шахту-астероид, полную разнообразных головоломок. Для их решения у Рошарда есть сразу несколько специнструментов: бластер, миномет и G-Lifter — то самое гравитационное устройство. С помощью последнего можно двигать тяжелые предметы и аккуратно ронять их на вражеские головы, а также забираться в труднодоступные места, цепляясь за разные объекты, — при этом Рошард издает животные крики, будто раскачивающийся на лиане Тарзан. Но это еще не самое интересное: G-Lifter может в любой момент менять гравитацию, что позволяет передвигать огромные платформы и прыгать на большие расстояния.

В контексте гаражных платформеров, половина которых как раз состоит из гравитационных пазлов, это звучит как скука смертная: даже откровенные арт-провокации вроде **Limbo** обращаются к этой теме. Но в Rochard физические головоломки действительно интересные. Если поначалу вас просят в основном забраться куда-то повыше, то под конец игры все чаще встречаются сложносочиненные комбинации с лазерами, энергетическими полями, платформами и генераторами. Порой даже приходится решать задачки вверх ногами, прямо как в **Dead Space**.

Правда, спокойно думать мешают враги. Причем драться с ними увлекательно как раз благодаря правильной физике: можно, например, прицепить к ящику бомбу и швырнуть ее через защитное поле, за которым находится солдат... а дальше, как в песне Black Eyed Peas, следует «boom boom pow».

Проблемы Рошарда могут показаться местечковой драмой, но вообще-то он распутывает тайну вселенских масштабов.

■■■

Rochard проходится за шесть часов — за это же время можно одолеть, например, Battlefield 3, и осенью, в высокий сезон, столько времени на инди-побрякушки мало кто тратит. Но зимой на этот не слишком оригинальный платформер все же стоит обратить внимание: он милый, обаятельный и про космос. Наконец, за кадром тут звучит музыка Маркуса «Капитана» Каарлонена, клавишника Poets of the Fall. Ловите момент. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Увлекательный платформер про усатого космического шахтера, вооруженного почему-то гравитационной пушкой и гранатометом.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
7,5
ХОРОШО

Ян Кузовлев

ЖАНР Гонки

Издатель
Strategy First

Разработчик
Team6 Game Studios

Платформа
PC

Сайт игры
flatout3.team6-games.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

FLATOUT 3
CHAOS & DESTRUCTION
Нормально покурили

После второй мировой войны США как бы невзначай позаимствовали у проигравшей стороны несколько ракет Фау-2. Боеголовки заменили неуютными капсулами, в которые посадили обезьян. Ракеты было решено запустить в воздух — ученым было до смерти интересно узнать, что произойдет с потенциальным ракетолетчиком. К сожалению, ни одна обезьяна не выжила, потому что столкновение капсулы с землей обычно превращало животных в фарш. **FlatOut 3** чем-то напоминает эти эксперименты: игра прекрасно моделирует высокоскоростные жестянки, разгоняющиеся до скорости 170 километров в час за две секунды, и не всегда живую начинку.

Где-то впереди, кажется, притаился чужой автомобиль. Или женщина с ребенком в голубой коляске.

Последний полет человека, похожего на порноактера Рона Джереми. Остается только гадать, как дело не дошло до открытых переломов.

Серия FlatOut от BugBear Studios вообще всегда была про безответственное вождение — в ей гораздо веселее было разбить к чертям машины соперников и вообще учинить как можно больший разгром, чем прийти к финишу первым, к тому же модель повреждений машин такие действия только поощряла. Другой характерной чертой игры можно считать смелые эксперименты с отстегиванием ремня безопасности в самый небезопасный момент: водитель при этом элегантно вылетал через лобовое стекло, чтобы махнуть, скажем, через горящий цирковой обруч или как можно зрелищнее раскрошить зубы о бетонную плиту.

Даже несмотря на то, что третьей частью занималась уже другая команда, голландская Team6, основная идея осталась старой — вдавить педаль газа в пол и посмотреть, что из этого получится. В качестве приятных бонусов предлагаются новые режимы: ночные заезды под проливным дождем и возможность прокатиться на «Бигфуте».

Увы, в новой игре не работает, кажется, вообще ничего. Масштаб катастрофы определить достаточно легко: если бы в Postal 3 присутствовали эпизоды с вождением, то взяли бы их как раз из FlatOut 3. Это сравнение вполне обоснованно, тем более что здесь есть свои карикатурные Рон Джереми, Чувак и Вин Дизель, которого почему-то зовут Зин Бензин.

Заезды чаще всего выглядят вот как: гонщики в кислотно-ярких машинах со свистом пролетают мимо какого-нибудь кислотно-яркого озера. Хотя, как это происходит, можно и не заметить, потому что заботливые голландцы решили облагородить старую картинку эффектами размытия и засветки, но немного переборщили. В результате из этих эффектов состоит почти все изображение, и за ними неимоверно трудно разглядеть не то что мелкие детали, но и саму трассу перед вами. В такой ситуации почти невозможно ни во что не врезаться и не познакомиться с местным физическим движком. Во FlatOut 3 малейшее столкновение оборачивается страшными последствиями, а при попытке пойти на таран и вести себя агрессивно машину может внезапно закрутить с неестественно быстрой скоростью. Страшное дело: в игре про хаос и разрушения выгоднее ехать аккуратно и никого не трогать.

■■■

FlatOut 3 — очень плохая игра. Не исключено, что она могла бы стать пристойной социальной рекламой для беспечных водителей, но как гоночная аркада это полный провал. Наверное, все же стоило доверить ее разработку кому-то другому — уж точно не авторам игры про голландского Санта-Клауса (Sinterklaas), которому вместо рабов-эльфов помогает негр-паркурщик по прозвищу Черный Пит. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Скорее все же нет. Когда-то FlatOut воспринималась свежо, но в новой инкарнации вызывает скорее недоуменную ухмылку.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	3.0

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО

реклама
HIP-HOP MUSIC
ONE
CHANNEL
ВКЛЮЧИ!
СМОТРИ!
И СЛУШАЙ
ВСЕ БУДЕТ
ХИП-ХОП
Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте
a1tv.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с **25 ноября** по **27 декабря 2011 г**

A	B	C	D
1		Battlefield 3	12,5 %
2	NEW	The Elder Scrolls 5: Skyrim	12,4 %
3		Assassin's Creed: Brotherhood	10,4 %
4	NEW	Call of Duty: Modern Warfare 3	10,4 %
5	▼3	Batman: Arkham City	10,3 %
6	▼2	Deus Ex: Human Revolution	4,6 %
7	▼2	Pro Evolution Soccer 2011	3,1 %
8	NEW	Uncharted 3: Drake's Deception	2,9 %
9	NEW	Saints Row: The Third	2,4 %
10	▼4	Crysis 2	2,3 %
11	▼3	FIFA 12	1,8 %
12	▼3	The Witcher 2: Assassins of Kings	1,8 %
13	NEW	Need for Speed: The Run	1,7 %
14	▼2	L.A. Noire	1,6 %
15	▼4	Dead Space 2	1,5 %
16	▼2	Portal 2	1,4 %
17	▼7	Bulletstorm	1,4 %
18		Mortal Kombat	1 %
19	▼2	Gears of War 3	0,9 %
20	NEW	Serious Sam 3: BFE	0,8 %
21	▼8	Rage	0,8 %
22	▼6	Might and Magic Heroes 6	0,8 %
23	▼8	Dead Island	0,8 %
24	▲2	Alice: Madness Returns	0,7 %
25	▼5	Dragon Age 2	0,7 %
26	▲1	World of Warcraft: Cataclysm	0,6 %
27	▼3	Ace Combat: Assault Horizon	0,5 %
28	▲1	Bejeweled 3	0,5 %
29	▼7	DiRT 3	0,5 %
30	▼7	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	0,5 %

По состоянию на **27 декабря** в голосовании приняли участие **49 133** человека.

Обозначения по колонкам:
A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

Регулярно на сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с *декабря 2010 г.* по *декабрь 2011 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

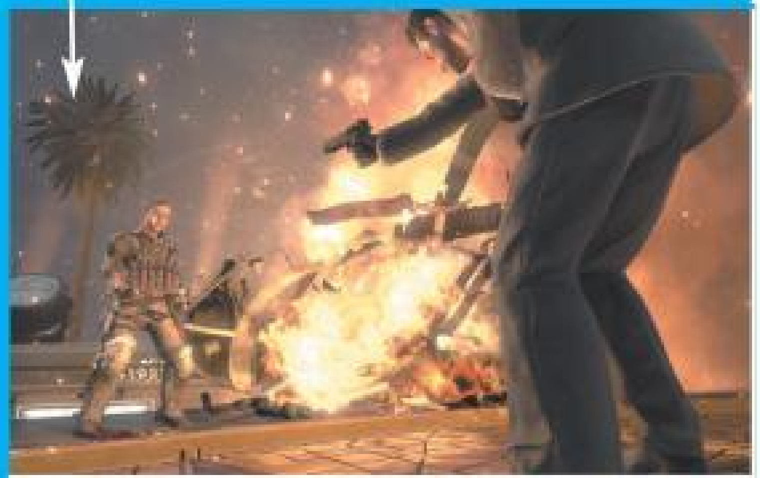
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Battlefield 3 12,5 %

Batman: Arkham City 10,3 %

The Elder Scrolls 5: Skyrim 12,4 %

Assassin's Creed: Brotherhood 10,4 %



Call of Duty: Modern Warfare 3 10,4 %

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Deus Ex: Human Revolution

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №10/2011

Новая команда не смогла придумать ничего нового, но зато с высочайшим уважением воссоздала все лучшее, что было в первом Deus Ex. Даже спустя одиннадцать лет это хорошая заявка на титул «Игра года».

Экшен-RPG • Eidos Montreal • Square Enix

Batman: Arkham City

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №11/2011

Вообще-то Бэтмен никого не убивает: даже сброшенные с небоскреба злодеи у него превращаются в стайку летучих мышей. Но на этот раз все действительно умерли — от счастья.

Экшен • Rocksteady Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

Battlefield 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2011

Для фанатов BF — лучший милитари-шутер современности. Для фанатов CoD — второй по значимости милитари-шутер современности. Для всех остальных — просто один из двух лучших милитари-шутеров.

Военный шутер • DICE • Electronic Arts

Ace Combat: Assault Horizon

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2011

Праздник для глаз и отдых для всего остального. Modern Warfare в воздухе. «Трансформеры» от мира видеоигр. Называйте как хотите, а суть одна: перед нами самый зрелищный авиасимулятор за все время существования жанра.

Аркадный авиасимулятор • Project Aces • Namco Bandai Games

Rayman Origins

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2012

Превосходный двухмерный платформер, в который одинаково интересно играть как одному, так и вчетвером. По совместительству — прекрасное лекарство от скуки и депрессии.

Двухмерный платформер • Ubisoft

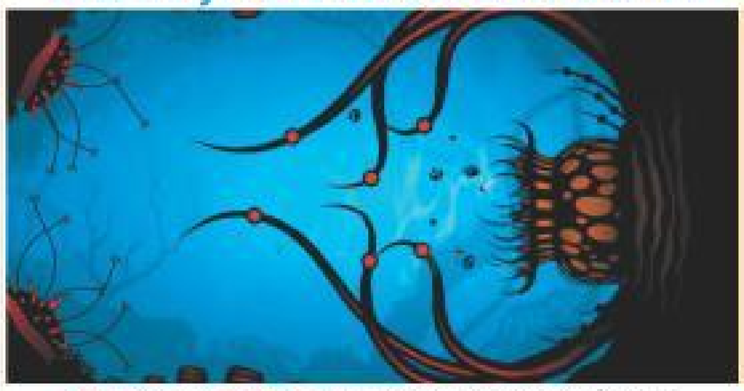
The Elder Scrolls 5: Skyrim

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №1/2012

По многим параметрам Skyrim недалеко ушел от Oblivion, но больше похож все-таки на Morrowind — такой же большой, красивый и сложный. И, что самое важное, в Скайрим хочется возвращаться снова и снова.

Ролевая игра • Bethesda Softworks

Insanely Twisted Shadow Planet



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №9/2011

Чертовски стильный интерактивный мультфильм, завернутый в оболочку физически корректного скролл-шутера и сборника головоломок. Уже благодаря одной ITSP можно сказать, что лето на Xbox LIVE Arcade прошло не зря.

Скролл-шутер • Shadow Planet Productions • Microsoft Studios

Driver: San Francisco

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №10/2011

Неожиданное возвращение в форму для серии, которую все похоронили еще во времена Driver 3. Хотя в мире победившей GTA она по-прежнему кажется слегка старомодной и неуклюжей.

Автомобильный экшен • Ubisoft

Gears of War 3

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №11/2011

Отличное завершение самой, возможно, значимой трилогии текущего поколения игровых систем.

Экшен • Epic Games • Microsoft

Resistance 3

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №11/2011

Resistance 3 — лучший пример того, как из кучи старых идей можно слепить отличную новую игру: в последний раз такие ощущения нам дарил, кажется, Half-Life 2.

Экшен • Insomniac Games • Sony

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №9/2011

Ремастер великой классики, обязательный для всех, кто еще не знаком с этой серией, кому было мало оригинала, а также для тех, кто не верит в возможности стереоскопического 3D.

Action-adventure • Nintendo

Catherine

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №10/2011

Крайне удачный симбиоз интересного сюжета и неглупой головоломки. Страшно признаться, но даже в Portal 2 не удалось так здорово объединить одно с другим.

Головоломка с сюжетом • Atlus

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

ЮЖНАЯ КОРЕЯ ГОЛОСУЕТ ЗА ЗДОРОВЫЙ СОН

Государство начало борьбу с интернет-зависимостью

Южная Корея — крохотная страна, чуть больше 0,5% территории России. Но эта маленькая нация уже давно держит первое место по увлеченности онлайновыми играми. Из 50 миллионов жителей почти половина водит знакомство с разного рода интернет-забавами — сетевыми шутерами, MMORPG. А стратегия StarCraft и вовсе приобрела статус национального идола! Разработчики все чаще начинают тестировать свои игры именно в Южной Корее — здесь куда ни плюнь попадешь в толпу хардкорных игроков мирового уровня. Довольны все, кроме правительства страны: зависимость от игр и интернета постепенно приобретает угрожающие масштабы, превращаясь в проблему государственной важности.

Из-за игр подростки не спят ночами, мечтают превратиться в известных киберспортсменов, чтобы начать зарабатывать деньги на чемпионатах. Одни люди теряют работу или спускают на игры все заработки, а другие и вовсе умирают, проведя за компьютером несколько суток подряд. Некоторые случаи шокируют даже привыкших ко всему корейских

Так выглядят большие азиатские интернет-кафе. Именно здесь зачастую вырастают будущие киберспортсмены.

полицейских: так, супружеская пара однажды настолько увлеклась выращиванием виртуального младенца, что забыла о настоящем ребенке, который умер от голода. Поэтому мало кто удивился, когда после долгих и ожесточенных дебатов власти приняли закон, предложенный Министерством культуры, спорта и туризма, а также Министерством по вопросам семьи и полового равенства. Проблему решили максимально жестко и технологично: всем детям до 16 лет теперь запрещено играть в Сети с 12 ночи до 6 утра.

А так выглядит один из крупнейших в мире киберчемпионатов World Cyber Games, проходивший в этом году в Южной Корее. С виду — то же интернет-кафе, только игроки посерьезнее.

Контролируют исполнение закона очень просто. Уже давно для регистрации в онлайновых играх требуется идентификационный номер, который каждый житель Южной Кореи получает при рождении. Так что все учетные записи, оформленные на несовершеннолетних, в 12 часов ночи отключаются. Поэтому закон назвали «законом Золушки» — у той бедняжки в полночь тоже кончалось все волшебство, а карета превращалась в тыкву. Некоторые игроки в знак протеста уходят на сервера других стран, другие нарушают закон, используя поддельные номера, третьи оформляют аккаунты на имена родителей или взрослых друзей. Но большинству, похоже, придется подчиниться. Тем временем крупнейшие игровые издательства Южной Кореи все еще надеются на отмену закона и общими силами готовят жалобу в Конституционный суд.

ФАКТЫ

BATTLETAG: КРЕЩЕНИЕ НОМЕР ДВА

Blizzard снова пытается сменить игрокам имя

В прошлом году студия Blizzard решила раскрыть настоящие имена всех игроков. Поговаривали, что компании надоели тролли, оскорбляющие посетителей на форумах: благодаря анонимности, они позволяли себе слишком многое. Но пользователям эта идея не понравилась. Благодаря социальным сетям и мощным поисковым системам по одному лишь имени человека сегодня можно узнать очень многое. В доказательство протестующие начали публиковать данные на сотрудников Activision Blizzard, включая главу компании Роберта Котика, — их собственные имена, имена их жен и детей, номера телефонов, увлечения и многое другое. В результате Blizzard сдалась, сделав использование Real ID добровольным.

На именах персонажей в World of Warcraft введение BattleTag никак не отразится, а вот с персонажами из StarCraft 2 этот вопрос пока не решили.

Но вот загвоздка! На самом деле система Real ID должна была стать основой для объединения пользователей всех игр от Blizzard в единую социальную сеть с кучей крутых возможностей — один только межигровой чат чего стоит. Так что компания решила сделать попытку номер два и представила BattleTag. Это копия Real ID, но с важным отличием: имя (или ник) игрок может выбрать сам, причем без всяких ограничений. Ваш любимый ник занят? Не беда. Система допускает одинаковые имена, так как каждый ник сопровождается четырехзначным номером — скажем, Alex #8994. Тестирование системы проходит в рамках бета-теста Diablo 3, а затем BattleTag начнут использовать в World of Warcraft и StarCraft 2.

КОРОТКО О ВАЖНОМ

Компания Electronic Arts начинает грандиозное возрождение серии Command & Conquer. В то время, пока студия BioWare занимается крупнобюджетным сиквелом Command & Conquer: Generals 2, онлайновый фронт будет защищать браузерная стратегия Command & Conquer: Tiberium Alliances от немецкой студии Phenomic. Игра использует технологии HTML5 и будет работать не только в браузерах, но и в мобильных устройствах.

В феврале 2012 года европейские сервера ролевой игры Aion начнут переходить на бесплатную модель: популярность игры падает, и издатели планируют привлечь новых игроков. Все бывшие подписчики получат пожизненный ветеранский статус, который снимет большинство ограничений неоплаченных учетных записей. Отличий от золотой подписки останется всего три — увеличенный перерыв между прохождениями инстансов, ограниченная награда за участие в осадах и отсутствие бонусов. Но проблемы с наполнением серверов, похоже, касаются только Европы. В других странах, включая Россию, игра остается платной. Надолго или нет — пока неизвестно.

СКАНДАЛЫ

БОЛЬШОЙ БРАТ СЛЕДИТ ЗА ТОБОЙ

Разработчики компьютерных игр помогают властям ловить преступников

Круз Вэлвуд и Кэмерон Моффат, а также их жертва — Кимберли Проктор.

В последнее время все чаще звучат голоса, призывающие ограничить свободу в Сети. Прослушивание телефонных номеров уже не дает прежних результатов — преступники ведут свои переговоры с помощью защищенных сетей типа TOR или, на худой конец, Skype и даже могут вести переписку в чатах обычных онлайновых игр. Но и полиция не дремлет, начиная постепенно осваивать просторы кибервселенных.

Хакеры из группировки AntiSec опубликовали любопытный документ от разработчиков World of Warcraft, названный «Руководство для органов правопорядка по запросам о выдаче информации». Оказывается, органы правопорядка наладили плодотворное сотрудничество с компанией Blizzard еще несколько лет назад. Любая личная информация на любого игрока может быть затребована силовиками, при этом разработчики знают о своих клиентах очень и очень многое. По первому официальному запросу Blizzard готова раскрыть реальное имя игрока, его место проживания, номера кредиток, посекундный отчет вашего пребывания в игре и некоторые другие данные. Полиция хочет почитать вашу личную переписку? Запросто, но желательно предоставить решение суда. Хотя вместо этого можно просто сказать, что вы опасный террорист, — тогда записи ваших переговоров отдадут просто так, без бумажной волокиты.

Такое сотрудничество уже не раз приносило положительный результат. В 2010 году наркоторговец по имени Альфред Хайтауэр сбежал из США в Канаду, чтобы скрыться от преследования полиции. Он удачно замел все следы, но оказалось, что в Blizzard о нем данных куда больше, чем в полицейском досье. Узнав, что преступник играл в какую-то фэнтезийную игру «про ведьм и колдунов», следователи сразу послали запрос разработчикам World of Warcraft, получив от них адрес незадачливого беглеца. Или другой, куда более страшный случай — когда юноша по имени Кэмерон Моффет рассказывал подружке в чате World of Warcraft о том, что он вместе с приятелем изнасиловал и убил девушку. Причем откровенничать в чате MSN Кэмерон побоялся, посчитав, что там его могут проследить. В результате убийца получил заслуженный Game Over в виде пожизненного заключения.

Полиция все серьезнее относится к виртуальным знакомствам жертв преступлений и подозреваемых. Доходит до того, что их допрашивают так же, как обычно допрашивают родственников и знакомых. Примером может служить недавнее дело, когда полиция — после двух недель безуспешных поисков убийцы юноши — начала от безысходности проверять его связи в онлайновых играх. Результатов это не дало, но случай показателен. Своя логика в этом есть: бывает так, что живущие на другом континенте соклановцы знают о человеке то, что не знают даже его домашние. Новый век, новые технологии…

АНОНСЫ

ПЕРВАЯ В МИРЕ MMORPG ПОЛУЧИТ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Старина Гэрриот снова взялся за старое?

Дизайн и дух игры очень важен, но будет жаль расставаться с богатой вселенной серии Ultima. Так что надеемся, что Electronic Arts все-таки пойдет навстречу Гэрриоту.

Первая в мире MMORPG под названием Ultima Online появилась в далеком 1997 году, при этом старушка до сих пор живаздорова, обзаводится новыми дополнениями и имеет десятки тысяч поклонников. Ее создатель, известный британский миллионер Ричард Гэрриот, за прошедшие годы спродюсировал множество игр, выпустил провалившийся ролевой шутер Tabula Rasa, слетал в космос, уволился из двух крупнейших игровых издательств, основал пару собственных студий — в общем, жил, что называется, полной жизнью. Но создать столь же успешную игру, как Ultima Online, он не сумел, несмотря на все приложенные усилия.

Однажды он намекнул, что готовит новый проект, который «может походить на Ultima Online куда больше, чем люди могут представить». После чего анонсировал какую-то браузерку для Facebook, походившую на Ultima Online не больше, чем на бальные танцы. Фанаты было подумали, что старичку пора на пенсию, но Гэрриот наконец раскрыл все свои карты. Оказывается, браузерка тут вообще ни при чем. Сейчас он работает над полноценной MMORPG, которая должна стать преемником Ultima Online. Вот только все права на серию остались в руках Electronic Arts, и без ее разрешения Гэрриоту нельзя использовать ни название, ни игровую вселенную.

Шансов на получение лицензии очень мало. «Electronic Arts — это большая компания. Я даже не знаю, кто именно ставит мне палки в колеса, но, видимо, где-то в руководстве есть люди, имеющие свои идеи насчет будущего Ultima Online. Или они просто не хотят, чтобы я участвовал в разработке», — говорит Ричард. Узнав об этом интервью, представители Electronic Arts заявили, что они вообще не знают, о чем идет речь, и что никаких переговоров насчет лицензирования Ultima Online компания не ведет. Но Гэрриот не отчаивается и собирается выпустить свою игру в любом случае. «Сущность Ultima не в названии, а в принципах ее дизайна. Я уверен, даже если мне не удастся договориться с Electronic Arts — игроки быстро узнают в новом мире старую игру. Это будет настоящий наследник серии Ultima», — уверяет он.

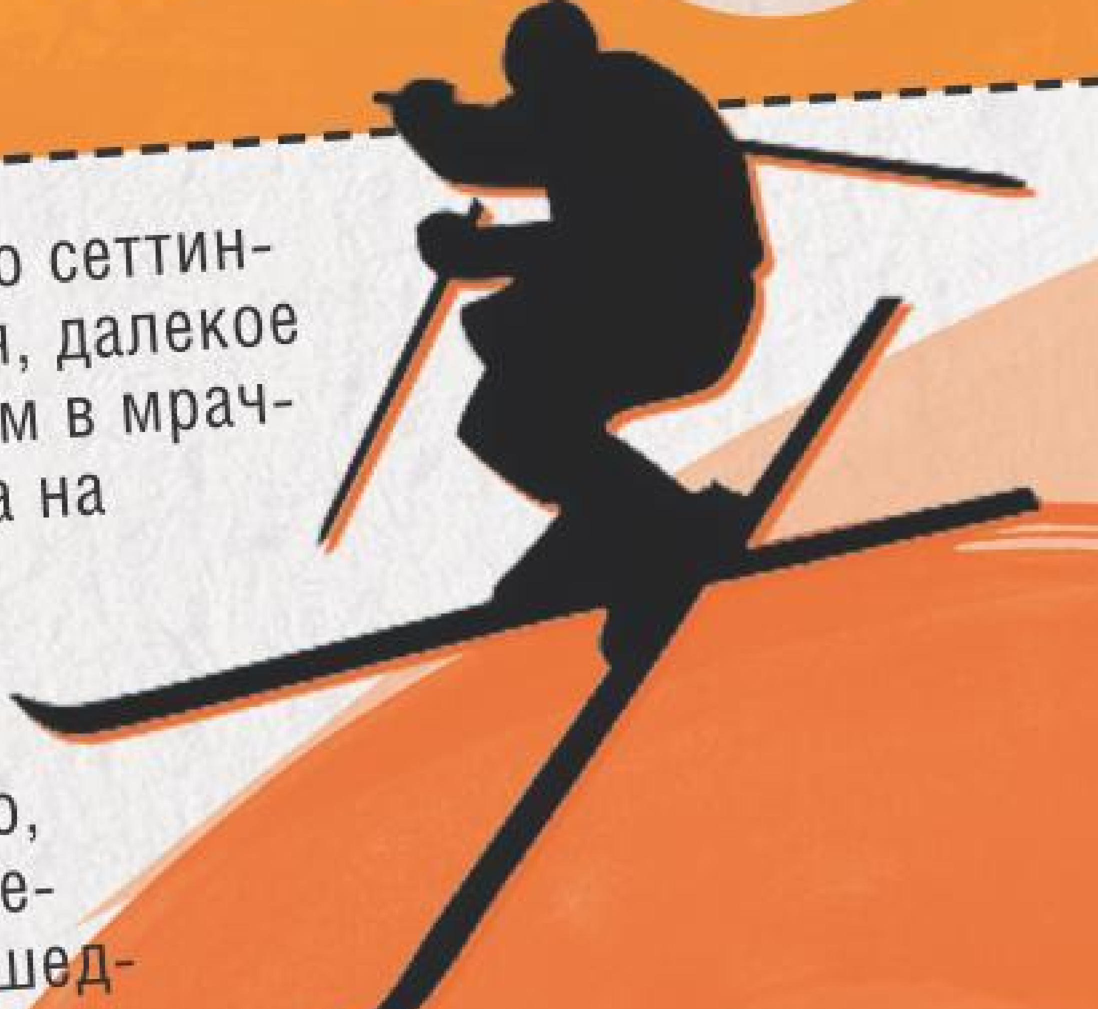
Сотрудники BioWare решили показать, что относятся к выходу MMORPG Star Wars: The Old Republic очень серьезно: один из основателей компании, Грег Зещук, а также продюсер игры Кори Батлер в честь релиза игры сделали себе татуировки на руке. Они выполнены в виде круга, одна половина которого является знаком Республики, а вторая — знаком Империи.

Заканчивается эпоха World of Warcraft: Cataclysm. Игроки проходят последние рейды и подземелья, добивают беднягу Смертокрыла… Время хаоса и разрушений подходит к концу. Как подтвердил нам в телефонном интервью дизайнер игры Скотт Мерсер, патч 4.3 был последним контентным обновлением, так что ничего существенного вплоть до выхода Mists of Pandaria мы больше не увидим, разве что небольшие патчи с правками баланса. По словам дизайнера, сюжет дополнения Mists of Pandaria стартует с нового витка войны между фракциями: расправившись со Смертокрылом, армии Альянса и Орды снова вспомнят о своей извечной вражде. К сожалению, дату выхода дополнения, даже приблизительную, Скотт не назвал.

Ян Кузовлев

ПЬЯНСТВУ — БОЙ!

Видеоигровая культура употребления алкогольных напитков



Крепкие напитки есть в игре любого сеттинга. Будь то параллельная вселенная, далекое будущее или сказочный мир. И гном в мрачной пещере, и бармен из ресторана на краю вселенной наверняка знакомы с процессом дистилляции — разница лишь в оборудовании. И хотя спасение мира, как правило, предполагает трезвый взгляд на вещи, исключений полно. Итак, прошедшим новогодним праздникам посвящается: где и что пьют игровые персонажи, и к чему это приводит...

Bulletstorm

В пьяном угаре не совсем видно, что произошло с врагами, но преступление предательски выдают названия скиллшотов — кажется, кого-то разорвало на мелкие ошметки.

Космический пират Грейсон изобретательно отстреливает каннибалов-мутантов. За особо циничные трюки с трогательными названиями вроде Fire in the Hole, Drilldo или Gag Reflex героя поощряют дополнительными очками, на которые можно купить еще больше боеприпасов и устроить дебош. За убийства в нетрезвом состоянии, когда изображение становится размытым, а прицел начинает раскачивать из стороны в сторону, Грейсону дают пятьсот очков. Но трезвый герой, если честно, занимается гораздо более безумными вещами — управляет гигантскими человекоподобными роботами, насаживает жертв на инопланетные кактусы и без особых проблем строит на редкость яркие и экспрессивные матерные предложения. Кстати, с пьянством можно бороться в прямом смысле: за разбитые бутылки также начисляются бонусные баллы.

Duke Nukem Forever

Дюк ни за что на свете не променяет пиво в огромных жестяных банках на мелкие бутылки, пусть даже и с пышногрудой женщиной на этикетке.

Дюк предпочитает пить пиво, это снижает болевой порог, — и вот уже герой смело бежит к свинорылым инопланетянам, чтобы открутить бивень-другой. Ориентироваться в пространстве и целиться в юрких врагов, правда, становится сложнее. Последняя надежда Земли пьянеет от одной банки и, чтобы восстановить пошатнувшееся здоровье, трусливо прячется за камнями. Попробуйте найти девять банок пива в стрип-клубе на уровне Titty City — за это вас наградят достижением Party Animal.

The Bastion

Ассортимент напитков пополняется с получением новых уровней. Крепким героям — крепкий алкоголь.

Винокурня отличается изысканным дизайном и не менее изысканной выпивкой.

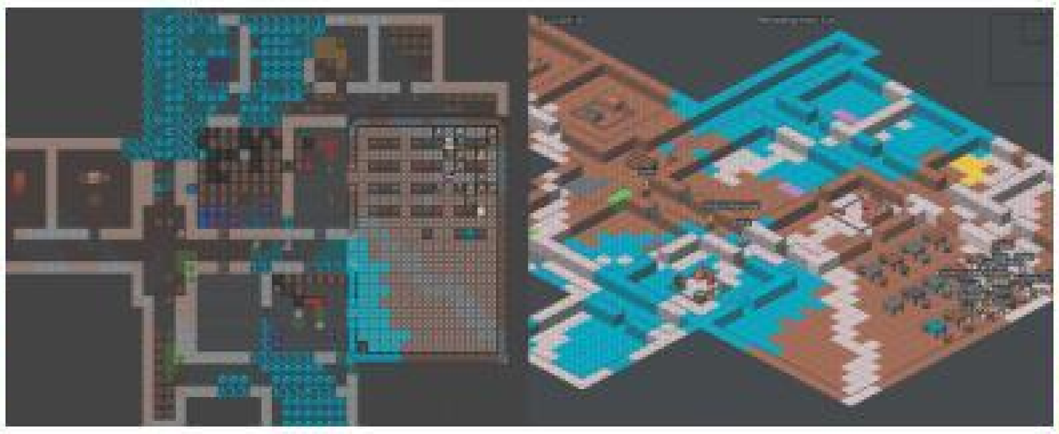
Таинственная катастрофа совсем не помешала производству волшебного самогона. Более того, в игре есть возможность построить целый перегонный завод, где производится множество горячительных напитков. Они выполняют роль перков, предлагающих ряд полезных свойств: притягивают к герою осколки, наносят повреждения врагам, воскрешают после смерти. Негативные последствия обычно отсутствуют. Впрочем, герой даже не пьет эти снадобья, а просто носит их с собой — их эффекты включаются автоматически в нужный момент. В The Bastion гораздо опаснее поклоняться пантеону богов в храме, чем баловаться экзотическим коктейлем.

Morrowind

Пьем среди блудниц в Суране...

Жители острова Вварденфелл увлекаются местным пойлом со странными названиями — мацт, суджамма и киродильский бренди. Суджамма, например, на время повышает у героя силу, но взамен снижает интеллект. Бонусы с каждой выпитой бутылкой складываются, поэтому двадцать пять или тридцать порций разом — и параметр силы у персонажа поднимается до заоблачных высот. Эх, а ведь в еще одной игре из серии The Elder Scrolls, Daggerfall, выпивку в тавернах в канун Нового года подавали бесплатно.

Dwarf Fortress



Отличный день! Гномы выпивают в столовой, а в соседней комнате пыхтит самогонный аппарат.

Главные герои Dwarf Fortress — гномы, которые живут закрытой общиной. Само собой, в коллективе формируются мелкие группы, одни начинают ссориться, другие, наоборот, могут сдружиться. Чтобы хоть как-то скрасить будни и бороться со стрессом, гномам (даже маленьким) требуется выпивка. Самогон гномы делают из растений или покупают его у торговцев. Если в колонии ввести сухой закон, какой-нибудь гном с горя может пнуть чужую артефактную вазу и разбить ее. Хозяин раритета, само собой, начинает нервничать и убивает обидчика. Друзья погибшего впадают в депрессию, кто-то решает броситься в бездну, другие сходят с ума и начинают калечить любого, кто попадет под руку. Чертоги некогда процветающей гномьей культуры становятся похожи на заброшенные залы Мории — кругом лишь одни трупы.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Даже если персонаж выпьет столько же алкоголя, сколько было вот в этих пустых бутылках, ему все равно не станет плохо.

На этой прекрасной даме герой чуть не женился во время пьяной гулянки.

Суровые норды в Скайриме лакомятся медовухой и производят ее в промышленных количествах. Ничего не подозревающий герой может идти по проселочной дороге и наткнуться на троицу волооких выпивох, предлагающих присоединиться к празднику. Между прочим, каждый норд должен взять себе на заметку: горячительные напитки совсем не согревают, а расширяют сосуды. При этом к поверхности тела поступает больше крови. Человеку кажется, что он согрелся, но это совсем не так — на самом деле нагревается только кожа, и она довольно быстро отдает полученное тепло наружу. На холоде потребление алкоголя приводит к быстрому охлаждению и замерзанию человека, что, в свою очередь, повышает шанс умереть раньше времени.

Другой вариант напиться в Skyrim — поучаствовать в одной из таверн в соревновании по распитию особо крепкой медовухи с подозрительным человеком, чтобы получить приз — волшебный посох. Двух кружек для героя оказывается достаточно. Спустя некоторое время он просыпается на другом краю Скайрима в храме, где, предположительно, устроил с другом настоящий тарарам. Посторонние люди предъявляют гуляке непонятные претензии. Послушница рассказывает, что собутыльник героя уже в совсем другом городе. Дальнейшие события напоминают фильм «Мальчишник в Лас-Вегасе»: персонаж умудрился украсть у фермера козла и продать его великану, а потом признаться в любви и предложить руку и сердце уродливой ведьме. Но посох в итоге игрок все-таки получает.

The Witcher

Забавную татуировку при желании можно свести, но девушкам она нравится, так что не спешите.

Ведьмак к пьянству подходит профессионально, ведь все зелья делаются на основе алкоголя. В первой части удары героя становились ощутимо сильнее, когда он был пьян, а чужие атаки почти не чувствовались. Ведьмаку также часто приходилось участвовать в спорах «кто кого перепьет». И если в первой игре герой пьет, то во второй он сталкивается с последствиями чужого пьянства, когда выполняет квест с говорящим названием «Истина в пиве». Геральт может помочь пьяницам, которые шатаются по лагерю в поисках своего друга Одрина. Ни один из трех пьяных солдат не может объяснить, как выглядит Одрин, но все убеждают Ведьмака, что их король вечеринок неповторим. Наконец он находит беднягу в невменяемом состоянии за стенами военного лагеря. Отдельная головная боль — провести алкоголика через караул. А в другом квесте ведьмак может присоединиться к празднующим в штабе Синих полосок, чтобы на следующий день очнуться у гавани голым, да еще и с татуировкой на шее.

Catherine

Практически все свободное время Винсент проводит либо с друзьями, либо с одной из Катерин. Судя по трем бутылкам слева, наш подопечный уже перебрал.

Днем Винсент сидит в баре с друзьями, отвечает на SMS своей девушки и пытается справиться со стрессовыми ситуациями при помощи алкоголя. Можно заказать виски, саке, пиво или коктейль. В игре существует четыре стадии алкогольного опьянения, а злоупотребление выпивкой не влечет за собой никаких негативных последствий.

Ночью Винсента преследуют фантасмагорические кошмары, в которых он в одних трусах и с бараньими рогами на голове пытается забраться повыше по странной лестнице и спастись от гротескных воплощений ярких дневных событий: за ним может гнаться огромная рука с окровавленной вилкой или изуродованный младенец. В кошмарах алкоголь исключительно полезен — чем пьянее Винсент, тем быстрее он двигается.

BioShock

С чеченской водкой шутки плохи: весь смысл выражения «человеческий факел» сразу станет понятен, как только герой выстрелит в бутылку под ногами.

В пьяном угаре герой видит лишь, сколько долларов у него осталось в карманах. Деньги и пьянство неразделимы даже в виртуальной реальности.

Алкоголь в BioShock восстанавливает здоровье, но дает побочный эффект — уменьшается количество энергии для применения плазмидов, а они переписывают генетический код человека и дают возможность, скажем, вызывать огонь щелчком пальцев. Персонажу, впрочем, ничто не мешает взять генетический тоник для лучшего усвоения алкоголя — восстанавливаться будет и здоровье, и энергия. Несмотря на обилие баров, самым популярным напитком в подводном городе Восторг остается чеченская водка. Ее можно не только пить, но и использовать как оружие. Если выстрелить по бутылке, содержимое воспламенится и подпалит невнимательного врага.

Игровые бары

Видеоигры настолько глубоко проникли в современную культуру, что теперь во многих уголках мира можно найти уютные места, где можно выпить с друзьями и поиграть в Halo 3.

Mana Bar

Если вас когда-то занесет в Мельбурн или Брисбен (Австралия), не забудьте посетить Mana Bar (**Manabar.com.au**). Это замечательное местечко, которое открыли в марте 2011 года четыре друга и отъявленных геймера. Там вы найдете семь здоровенных телевизоров, к которым подключены современные приставки. Бар открыт семь дней в неделю. Часто проводятся занимательные вечеринки для игроков вроде соревнований по Rayman Origins или празднования 8-битных игр из 1980-х.

Гордость заведения — это внушительный арсенал коктейлей с игровыми названиями: Princess Peach (джин, лимонный сок, персиковый ликер), Mana Potion (водка, ликер «Блю Кюрасао», лайм, шампанское) и Finish Him (водка, томатный сок, чеснок, соус «Табаско», соль, перец).

Один из основателей Mana Bar, знаменитый Yahtzee, автор сверхскоростных видеообзоров Zero Punctuation. В этом баре он работает MC — заводит толпу и судит конкурсы по Guitar Hero.

Luida's Bar

В Японии большая концентрация заведений игровой тематики. В Акихибаре (район Токио) вы можете найти множество так называемых maid café, где посетителей обслуживают симпатичные официантки, переодетые в служанок или в костюмы популярных персонажей. На фоне подобных заведений выделяется Luida's Bar (**www.paselabo.tv/luidas_bar**). Это уникальный бар, полностью посвященный японской серии ролевых игр Dragon Quest. Здесь подают тематические коктейли и блюда, цены выставляют в игровой валюте, а на диванах разбросаны знакомые синие слаймы.

Barcade

Одним из самых популярных игровых баров в США оказался Barcade (**BarcadeBrooklyn.com**). Это заведение открылось в районе Бруклин города Нью-Йорка в 2004 году. Важным отличием Barcade от остальных подобных пабов стала верность старым играм. Убранство этого местечка скорее напоминает большой зал аркадных автоматов, переполненный самыми удивительными ретроразвлечениями. К тому же в Barcade подают пиво собственного изготовления. По будням бар работает с 5 вечера до 4 утра. Игры здесь, кстати, платные — чтобы поиграть, придется запастись четвертаками.

Conker's Bad Fur Day

Лампочка электрического накаливания над головой Конкера показывает, что ему в голову пришла очередная неприличная мысль.

Пушистый и симпатичный бельчонок Конкер, кажется, мог бы выиграть приз в конкурсе самых милых персонажей. Но на самом деле Конкер — пьющая, жадная и циничная скотина. Наклюкавшись в пабе до чертиков, он оказался в богом забытом месте. Весь первый уровень похмельная белочка будет еле плестись по пасторальным лужайкам и резвой струей удобрять их содержимым своего желудка, а также вести беседы с пугалом. Окончательно протрезвев, Конкер успеет заняться еще кучей неприличных дел. Например, попрыгать на груди у сексапильного подсолнуха и послушать оперную партию разумного фекалоида.

Deus Ex

Поход в уборную, к сожалению, не поможет Адаму быстрее протрезветь.

В первой части любой крепкий напиток немного восстанавливал здоровье, а опьянение проходило за минуту. В Deus Ex: Invisible War ситуация немного изменилась. Несмотря на то, что в Алекса Дентона встроены более совершенные импланты, пить ему категорически запрещено. Он теряет здоровье и ориентацию в пространстве даже от банки пива. Как ни странно, лучше всех алкоголь переносит Адам Дженсен из Human Revolution. Выпитый стакан виски идет ему на пользу, а здоровье может подняться выше нормы, трезвеет же он даже быстрее, чем Джей Си.

Condemned 2

В трезвом виде герой скорее попадет в испуганную девушку, чем в колесо для метания ножей на заднем плане.

Зубастое нечто перед глазами — прямое следствие алкогольных пристрастий Итана.

Жизнь Итана Томаса круто изменилась после того, как он решил уйти из ФБР. Ожесточенные потасовки с городскими сумасшедшими и встреча с серийным убийцей не прошли для него даром. Герой уходит в запой, замечает за собой вспышки неконтролируемого гнева и превращается в бездомного. Алкоголизм в прямом смысле становится его альтер эго, которое издевается над ним во время спонтанных галлюцинаций. Хуже всего то, что если Итан не будет регулярно пить, то объекты вокруг него станут расплывчатыми, а руки начнут предательски дрожать (это типичные симптомы алкогольной абстиненции).

Незаменимые вещи для игровой пьянки

«Игромания» называет четыре предмета, без которых просто невозможно себе представить веселую игровую вечеринку с горячительными напитками.

■ Легендарная пивная кружка The Raven Host (**www.3point.com/taverncraft**). Всего в мире было сделано только 500 таких красоток, и большую часть из них уже раскупили. Кружка украшена потрясающим тематическим рисунком из Warhammer Online и автографом художника Эрика Полака. Крышка покрыта тонким золотым напылением. Стоимость — $160 без доставки.

■ Unpackman — желтая открывалка для бутылок (и одновременно брелок), выполненная в форме знаменитого прожорливого героя. Продается на сайте украинской студии дизайна Psycho (**www.psyho.ua**). Стоит $7.

■ Стаканы в виде бочек с ядерными отходами. Набор из двух стаканов обойдется вам в $16. Прозрачные сосуды сделаны из боросиликатного стекла. Украшением служит символ, хорошо знакомый всем фанатам Fallout 3 и Duke Nukem Forever. Особенно шикарно такие стаканы смотрятся с зеленой или желтой жидкостью. Купить можно на сайте ThinkGeek (**www.thinkgeek.com**).

■ Набор из двух бутылок вина, посвященный 10-летней годовщине игры Phoenix Wright. В коробке вы найдете бокал и две бутылки красного и белого вина с тематическими этикетками. Купить можно в японском магазине Animate (**www.animate-onlineshop.jp**). Стоит такая радость 1894 рублей (4725 иен).

Redneck Rampage

Леонард выпил уже пол-литра водки и держится молодцом.

По странному стечению обстоятельств типичный сценарий инопланетного вторжения предполагает, что действие будет происходить не просто в США, а обязательно в темной американской глубинке. Именно там озадаченные реднеки будут долго разглядывать причудливые круги на полях, а похищенные инопланетянами селяне — шепотом рассказывать о неприятных процедурах. Главные герои **Redneck Rampage**, Леонард и Бубба, потеряли призовую свинью и точно не остановятся перед какими-то там инопланетянами, особенно когда выпьют. Крепкие напитки в игре — это основной способ поправить здоровье. В небольших объемах самогон, пиво и виски не приносят вреда, но при постепенном заполнении шкалы опьянения разглядеть хоть что-нибудь на экране становилось непосильной для игрока задачей. Кроме того, под мухой Леонард перестает адекватно реагировать на нажатия клавиш управления и никак не может прицелиться.

Grand Theft Auto 4

Если бы не седая шевелюра, роскошные усы и живот, то мог бы получиться замечательный Курт Кобейн.

Не имеет значения, везет ли иммигрант Нико труп в багажнике автомобиля или занят любительской охотой на голубей, телефон его постоянно разрывается от звонков: друзья и подруги требуют свидания! После посиделок в баре уже изрядно подвыпивший герой, как и подобает джентльмену, должен довести даму домой, но не тут-то было. Питие коктейлей не проходит безнаказанно. Еле передвигаясь, милая парочка выйдет из бара в самом безобразном состоянии. Нико шатается из стороны в сторону и норовит упасть на асфальт. Спуск по ступенькам по сложности сравним с подъемом на Эверест. Рискованные парни могут сесть за руль автомобиля, но безопаснее будет просто вызвать такси.

Xenus

Бар для выпивки лучше выбирать на открытом воздухе и с минимумом дверных проемов — будет гораздо легче выбраться в случае чего.

Визуальный эффект от текилы в Xenus больше похож на действие галлюциногена.

Если главный герой решит на некоторое время отложить спасение своей дочери из лап злобных небритых кокаиновых латиносов и напиться, то его ждет приятный сюрприз. Можно предположить, что, зайдя в бар и выпив залпом много текилы, герой уже через несколько минут снова будет радостно бегать по джунглям и карать местных наркоторговцев. Но вместо этого разработчики немного пошутили: после стакана-другого экран плывет, а ноги несут персонажа совсем не туда, куда следует. Выясняется волнующая деталь: в состоянии алкогольного опьянения в этой игре почти невозможно пройти в дверь, поэтому покинуть заведение становится непосильной задачей для героя. Часто устраивать такие приключения не стоит — регулярное пьянство в Xenus вызывает привыкание.

ИЗМЕРИТЬ ИЗМЕРЕНИЕ

Кто, как, где и почем создает спецэффекты для современного кинематографа

Автор: Светлана Померанцева

За последние два года мы несколько раз связывались с крупными западными студиями, делающими компьютерную анимацию для кино и игр, — хотели разузнать детали, выяснить стоимость эффектов, вникнуть в особенности бизнеса. К сожалению, наши попытки разбивались о непробиваемую стену бюрократии. Число согласований данных нам ответов превосходило все мыслимые пределы, в итоге самое интересное вырезалось, а нам предлагали опубликовать непонятный гумус, который и интервью-то назвать сложно. Шаблонные, общие и зачастую бессмысленные ответы на все заданные вопросы.

В итоге мы поняли, что с крупными студиями вкусной каши не сваришь, и решили попытать счастья в отечестве. Да, столь крутых специалистов, как на Западе, у нас нет, но и раскрутить людей на человеческий разговор в разы проще. А главное, есть специалисты, которые в курсе, как работает вся эта огромная махина. В итоге самым интересным рассказчиком оказался Арман Яхин, руководитель студии Main Road|Post (делал эффекты для фильмов «Особо опасен», «Турецкий гамбит», «Обитаемый остров», «Адмирал», участвовал в создании игры TimeShift), супервайзер по визуальным эффектам готовящегося к выходу нового отечественного фильма — «Август. Восьмого» (подробнее о фильме — на врезке по соседству).

У нас читатели часто спрашивают, как стать трехмерщиком и начать рисовать эффекты для кино. Действительно — как? Куда пойти учиться, какие книги начать читать? Обычно специалисты отделываются ответами в духе «надо много трудиться, и все получится». Хочется конкретики, чтобы прямо по пунктам.

Люди, занимающиеся компьютерной графикой, в подавляющем большинстве самоучки. Я не исключение. Самый лучший и быстрый путь, на мой взгляд, — устроиться в какую-нибудь компанию, занимающуюся компьютерной графикой, на правах стажера и учиться уже в процессе работы, выполняя сначала черновые задания. Расти, наблюдая за более опытными людьми.

Я сам сделал так в 1998 году, пойдя в небольшую студию в Алма-Ате, которая занималась рекламой и телевизионными заставками. Учась на втором курсе в Институте театра и кино на режиссера, к тому времени я уже занимался компьютерной графикой порядка четырех лет самостоятельно, изучая ее дома. Пришел в студию, денег мне не платили поначалу, я просто тусил там и что-то пытался делать. Постепенно совершенствовал навыки,

Объекты, с которыми героям картины приходится непосредственно взаимодействовать, обычно создают в виде макетов. А если ситуация позволяет, снимают на натуре — даже в том случае, если это дороже, чем нарисовать на компьютере.

Кадр из фильма «Август. Восьмого».

брался за более сложную работу, стал делать много проектов.

Закончил я работу в студии через четыре с половиной года, уже режиссируя, монтируя ролики и управляя небольшой командой. Потом перебрался в Москву и через полтора месяца поиска работы попал в серьезную студию, которая к этому времени была очень известна на рынке рекламы и только заходила в большое кино. Таким вот образом, начиная с фильма «72 метра», я уже девять лет работаю в кино. Делал «Турецкий гамбит», «Монгола», «Особо опасен», «Обитаемый остров» и еще с десяток картин, в которых спецэффекты играют важную, но не главную роль. Ну и вот теперь «Август. Восьмого», наверное, самый сложный проект для меня.

В плане обучения сейчас стало попроще — студий стало больше, есть куда пойти волонтером. Плюс в Москве есть несколько учебных заведений, в которых учат базовым знаниям по компьютерной графике. Мне известны две школы — Realtime School и ScreamSchool. Первая постарше, вторая помоложе и поамбициознее. Лично я могу посоветовать онлайн-курсы замечательного специалиста Дмитрия Широкова — **Onlinevfx.ru**. В России подобных курсов пока немного, зато почти все они от настоящих практикующих специалистов, мастеров своего дела и просто хороших людей.

Ну и не буду оригинален: чтобы достичь высот в этой работе, надо отдавать всего себя и все свое время работе, иначе просто нет смысла заниматься этим делом.

Наверное, немного банальный вопрос, но все же — 3D-эффекты уровня «Трансформеров», сколько они стоят? И как вообще происходит работа с такого рода вещами? Вот есть режиссер, у него есть сценарий, он знает, что вот здесь, вот здесь и вот здесь в фильме у него должны быть компьютерные спецэффекты. Куда он идет, что спрашивает, с кем договаривается? Как вообще устроен этот рынок?

Процесс сложный. Нужны очень сильные команды, способные создавать компьютерную гра-

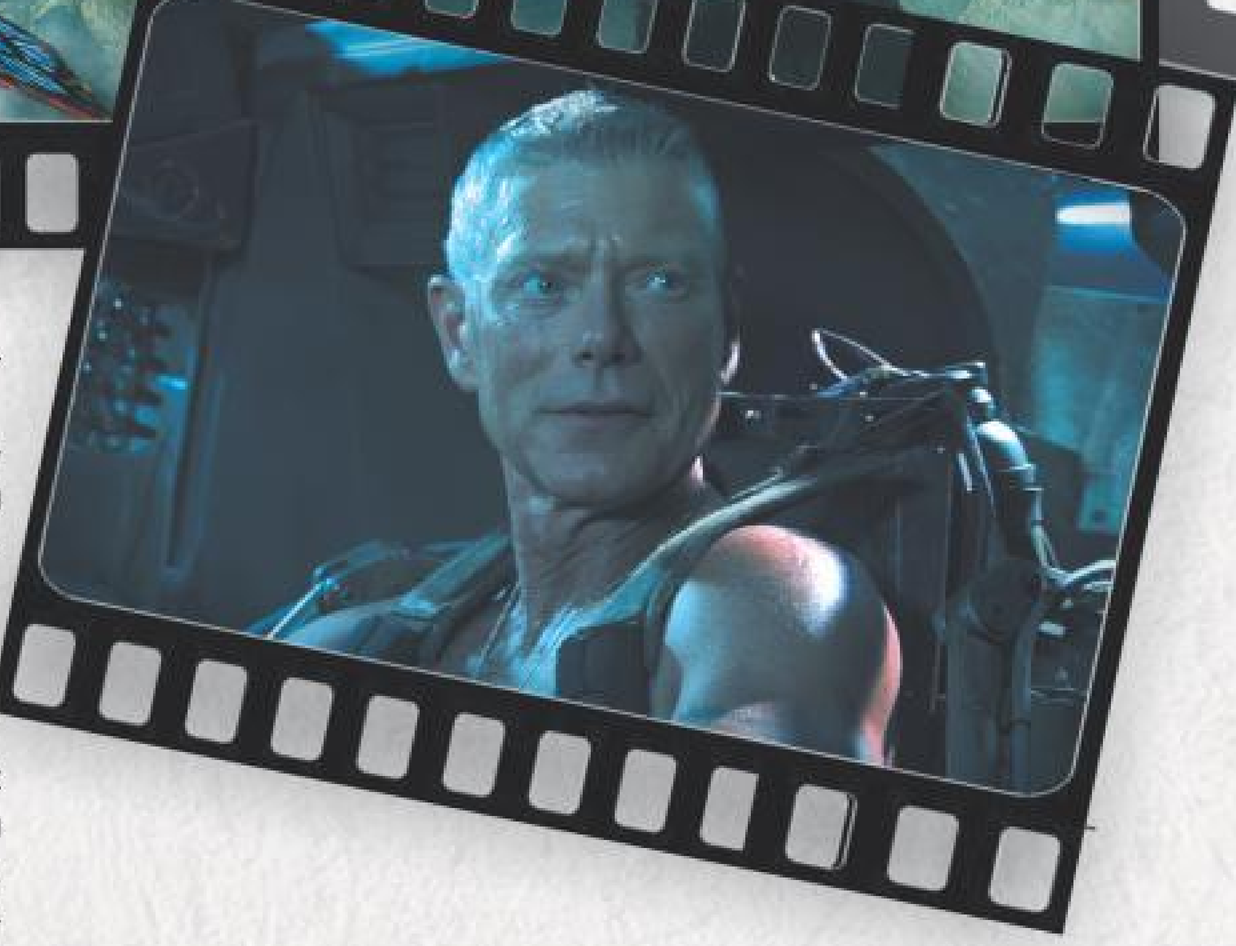
Август. Восьмого

Режиссер:
Джаник Файзиев
Сценарист:
Джаник Файзиев,
Майкл Лернер
В ролях:
Светлана Иванова,
Егор Бероев,
Максим Матвеев,
Александр Олешко,
Алексей Гуськов
Премьера:
21 февраля 2012 года

Сюжет фильма «Август. Восьмого» рассказывает о военных событиях на Кавказе с несколько необычного ракурса. Главная героиня — молодая женщина Ксения (Светлана Иванова) — собирается с женихом (Александр Олешко) поехать в отпуск в Сочи. Своего маленького сына она отправляет к отцу (Егор Бероев), который служит в миротворческих войсках в Цхинвале. В самый разгар отдыха Ксения узнает, что именно в том районе, где находится ее сын и бывший муж, начались боевые действия. Чтобы спасти сына, Ксения отправляется прямо на линию фронта.

Несмотря на то, что в фильме нет и намека на фантастику, компьютерных спецэффектов и анимации в нем очень много — от имитации масштабных военных действий до анимированных боевых роботов и фэнтезийных чудовищ.

Фильмы подобные «Аватару» задают новые стандарты качества для всей индустрии. С одной стороны, это замечательно, с другой — бюджеты растут, издатели оказываются на распутье: надо тратить больше денег на фильмы, а вот отбить эти деньги потом получается далеко не всегда.



фику такого уровня. В мире таких студий не так много, они большие, с уникальными техническими и творческими наработками. Туда и идут режиссер с продюсером со своим сценарием. Команды таких студий вполне могут насчитывать многие сотни человек. На одном фильме вполне может быть задействовано 700-1000 специалистов. Сколько они точно стоят, неизвестно, информацию об этом не разглашают, но дорого, очень дорого. Просто прикинув, сколько человеко-часов надо потратить, получите огромную сумму.

С режиссером Джаником Файзиевым мы работаем уже несколько лет, первый совместный проект у нас был «Турецкий гамбит». После этого мы работали с ним на проектах, в которых он выступал в качестве продюсера. На «Августе. Восьмого» мы начали с ним работать еще на этапе написания сценария, когда Джаник рассказывал о каких-то сложных сценах, мы их разбирали и думали, какими они могут быть, как их снимать. Работали с художниками, которые сделали много концепт-арта, разрабатывая персонажей, локации и прочее.

Параллельно с этим мы запустили процесс, который мы называем RnD, — исследования и разработки. Так как сцены, которые мы собирались вставлять в фильм, для нас были очень новыми и было совершенно непонятно, как их делать, то такие исследования очень важны для проекта. На этом этапе мы искали способы создания тех или иных цифровых спецэффектов, писали собственные разработки, делали превизуализацию — анимированные в трехмерной графике раскадровки.

САМОПАЛЬНЫЙ ОБЪЕМ

Иногда на ютубах появляются просто ролики со спецэффектами очень высокого класса, но сделанные энтузиастами в домашних условиях. Бывали случаи, когда человек сам всему учился, а потом его замечали и брали сразу на работу в крупную компанию?

Да, бывали. Основное качество в нашей работе — энтузиазм. Поэтому, если человек делает такое, значит, у него есть главное — желание это делать, независимо ни от чего. Его интересует процесс, а не то, сколько ему заплатят. А это значит, что он через некоторое время всего добьется сам. И только такие люди двигают процесс, так как наша работа сродни научной лаборатории — все время приходится экспериментировать и искать, искать.

Хорошего результата редко удается добиться с первого раза. Иногда приходится делать по сотне, а то и больше подходов, прежде чем выйдет что-то путное. Если вам дело не нравится, вы столько просто не выдержите. У меня в команде есть Роман Бобров, в свое время он работал в российском отделении авиационной компании Airbus инженером. Но он хотел заниматься компьютерной графикой, хотя на тот момент умел очень немного. Он приходил к нам после работы в течение полугода, если не больше, учился. В результате, когда он стал уже не нагрузкой на студию, а полезным человеком в работе, я взял его на полный день. И вот недавно он сделал сериал «Достоевский» уже в качестве супервайзера. Сейчас ведет сериал «Белая гвардия» — тоже в качестве су-

Кадры из фильма «Август. Восьмого».

Самое сложное в компьютерной анимации — создавать обычную обстановку. Мы слишком хорошо знаем, как выглядят привычные объекты, и тут же подмечаем несоответствие.

первайзера, — параллельно делая пару очень сложных сцен для «Августа. Восьмого». Вот такой пример упорства и терпения длиной примерно в пять лет. И он продолжает потихонечку расти и развиваться.

Какие студии сейчас делают лучшие трехмерные эффекты?

Число студий постоянно растет — программный продукт стал более доступен, мощность компьютеров все время повышается, поэтому часто бывает, что даже совсем маленькие студии делают очень качественные спецэффекты. Но лидеры сейчас — это Industrial Light and Magic, которой владеет Джордж Лукас, наверное, самая старая компания в этой области, и Weta Digital Питера Джексона, которая сделала основную часть работы на «Аватаре». Они задают стандарты для всей индустрии.

А в России? У нас со спецэффектами по сравнению с Западом все довольно грустно. Работа над «Августом. Восьмого» — прорыв для отечественной CGI?

Я не люблю громкие слова, но для нас это точно планка, заданная очень высоко, и с точки зрения сложности, и с точки зрения скорости работы.

Если не каждый год, то уж точно каждые пять лет эффекты в кино и 3D-анимация заметно продвигаются вперед. Речь не о каких-то революциях, а просто о качестве картинки. Первый «Шрек» и последний — детализация выросла во много раз. За счет чего все это достигается? Новые системы? Люди учатся? Еще что-то?

Новые системы, более мощные компьютеры, более мощные программные продукты, накопленный опыт — все вместе. Плюс желание удивить зрителя чем-то новым движет всем процессом. Ну и в первую очередь, конечно, это талант людей, создающих эти вещи. А талант — он в сложном, кропотливом труде и желании сделать что-то, что оставит след в памяти зрителей.

НЕ СОВСЕМ ФОТО, НЕ СОВСЕМ РЕАЛИЗМ

Сколько существует киноиндустрия и индустрия игр, столько принято говорить о фотореалистичности картинки. Это вообще правомочный термин? Как понять — вот тут добились фотореалистичности, а тут до нее еще далеко?

Довольно просто — убедительно или нет. Видно зрителю или нет. Визуальные эффекты бывают разные — очевидные, например «Аватар» и «Кинг-Конг», или же невидимые, неочевидные, как, к примеру, создание старого города в историческом фильме. Если зритель забывает о том, что перед ним сгенерированное изображение, и следит уже только за сюжетом, сопереживает происходящему на экране, значит, добились фотореалистичности в кино.

Что самое сложное в работе трехмерщика?

Если вы любите свою профессию, то самое сложное — следить за своим здоровьем. Увлеченные люди даже поесть иногда забывают, а работа сидячая и довольно стрессовая. А вот если вы профессию свою не любите, то сложно, в общем-то, все. Это и кропотливость работы, и бесконечные поправки результата, и неполное понимание задания, и так далее, и так далее.

У нас ведь нет каких-то постоянных стандартов, на которые надо ориентироваться. Учиться нужно постоянно, потому что все, что ты знал сегодня, через два года уже устареет совсем, и надо узнавать новое, искать новые пути. Нельзя просто изучить инструментарий и на долгое время стать специалистом, потому что обновления инструментов происходят постоянно, приходится все время осваивать новые программы, новые способы решения задач, чтобы быть, так сказать, на пике, постоянно делать то, что радует зрителя. А зритель с каждым годом становится все искушенней, то, что сегодня кажется революцией, завтра будет вообще неактуально.

Как вообще проходит работа? В каких программах принято все делать, на каких машинах? Сколько стоит оборудование?

Раньше для создания компьютерной графики требовались специальные компьютеры, которые были большого размера и стоили огромных денег. Сейчас же рабочие станции, на которых создаются цифровые спецэффекты, — это практически обычный домашний компьютер, ну, чуть-чуть помощнее. Про-

граммных продуктов сейчас тоже уже очень много, но это все не главное, это всего лишь инструмент специалиста. И каждый год выходят новые программы, какие-то лучше старых, какие-то подешевле... в общем, это очень быстрый эволюционный процесс, так что даже называть ничего не буду. Стандартов де-факто просто нет.

Очень многое сейчас рисуется на компьютере, но многое делается и по старинке. Даже Майкл Бэй некоторые сцены снимает на улицах Нью-Йорка. А зачем? Не проще ли вообще все на компьютере делать? И если нет, то в каких случаях дешевле снимать натуру, а в каких рисовать? Можно несколько примеров?

Чтобы на компьютере сделать убедительную вещь, надо долго и много корпеть, и не факт, что в итоге все будет выглядеть реалистично. А то, что делается на площадке, — это железно нужный результат. Другой вопрос, что не всегда что-то можно сделать вживую, и тогда включаются специалисты по визуальным эффектам.

Тут вопрос не всегда в стоимости, иногда в сохранности здоровья съемочной группы, иногда просто в невозможности что-то сделать по-настоящему. Например, у нас в фильме «Август. Восьмого» есть кадр, где камера летит над городом во время ракетного обстрела и постепенно подлетает к едущему на полной скорости автомобилю. Да, пролет над городом снять возможно. Но ведь его не разбомбишь? А у нас в кадре летят ракеты, взрываются здания, выключается освещение улиц, автомобили едут и попадают в аварии. Поэтому мы решили этот эпизод делать цифровым способом, чтобы добиться нужного нам результата и сохранить здоровье всем.

Ну а о роботах и прочих необычных существах, думаю, не стоит объяснять. Или, например, по сюжету нужно какое-то особое место, красивое и сложное. Найти такое практически невозможно, а уж устроить съемку там — совсем не получается. Вот тут-то и трудятся специалисты по компьютерной графике, создавая новые миры.

Иногда приходится видеть интересные вещи. Например, смотрели недавно в редакции документальные зарисовки со съемочных площадок «Властелина Колец», потом «Хоббита». Там одни сцены снимаются в детально проработанном антураже. Видно, что он сложный, немало денег, наверно, ушло на создание всех этих макетов. А некоторые сцены пишутся просто на однородном фоне и явно потом будут на компьютере дорисовываться. В случае с «Властелином Колец» логику понять у нас не получилось. Сцены примерно одного уровня и сложности, но в одном дорисовали все на компьютере, а в другом — воссоздавали антураж. Зачем?

Тут смотрите, какая вещь. Обычно создается то, что находится в прямом контакте с актерами. То, что приходится трогать, прикасаться, к чему очень близко приходится находиться. Есть и еще один важный момент — актеру надо помочь с атмосферой, чтобы он не работал на зеленом фоне, все беря из головы. Для этого создаются предметы антуража, которые помогают актеру понять, что это за мир, где он находится и какие законы в этом мире. Плюс ко всему, чтобы добиться полной реалистичности в деталях объектов крупного плана, надо очень долго работать над этим.

Это ведь в природе все уже так устроено: листики на деревьях колышутся от ветра, вода плещется, многогранный кристалл отражает и преломляет. А в компьютерной графике, чтобы добиться таких вот вроде бы обычных вещей, надо заниматься очень серьезными просчетами, симуляциями ветра, реалистичной динамикой травы и листьев, сложных отражений и преломлений с искажением света и цвета. Для этого приходится использовать сложные алгоритмы и дописывать собственные программы.

Например, для фильма «Посейдон», который вышел пару лет назад, студия Industrial Light and Magic пригласила целый факультет Стэнфордского университета — чтобы они написали физически корректный движок симуляции воды. Сто человек ученых и студентов университета целый год занимались созданием сложного программного продукта для того, чтобы это было вообще возможно посчитать в нужное время, с нужным качеством и правдоподобием. Так что тут нет четких рецептов и стандартов, все зависит от того, какой результат нужен и какие люди это все делают. Сцены могут выглядеть очень похоже, но задачи решают разные, и поэтому их снимают по-разному.

О ДЕНЬГАХ И НЕ ТОЛЬКО

Какой процент от бюджета картины может уходить на спецэффекты? Не берем полностью анимационное кино с вкраплениями живых актеров вроде «Аватара», а вот просто художественный фильм, где есть компьютерная анимация.

В Голливудском кино стоимость визуальных эффектов в среднем доходит до трети бюджета. Это в фильмах с большим количеством графики. «Аватар» и «Властелин Колец» не берем, там гораздо больше, но это редкость. В нашем кинематографе затраты на эффекты редко достигают десятой части общего бюджета.

Компьютерная анимация дешевеет? Как быстро?

Это распространенный миф. Эффекты — не дешевеют. Становятся лучше, реалистичней — да, но не дешевле. А в российском кино компьютерная анимация и так дешевле некуда, это одна из причин того ужаса, что творится на экранах.

Новый тренд — 4D-кино. Про него говорят, много пишут, называют этим словом все, что только можно. От банального добавления к 3D-видеоряду трясущихся кресел до сложносочиненных эффектов с ароматами, тактильными ощущениями (в духе — на экране показывают пустыню, и вам дают потрогать песок). Но пока все это напоминает неосмысленные топтания на месте. Какой следующий шаг сделает кино?

Тут все зависит, сделает ли кто-нибудь какой-то отличный фильм, который использует все эти элементы в повествовании. Это же как со стереокино. Оно существует с начала XX века, интерес к нему всегда повышался после появления знакового проекта. В последний раз таким был «Аватар», который за счет потрясающей визуалки и грамотно написанной истории заново поднял интерес к стерео. Продюсеры четко поняли, что на этом можно зарабатывать, и теперь все пытаются работать со стереоизображением. А Джеймс Кэмерон увидел в этом всем поле для своего творчества и прокачивает эту технологию. Если какой-нибудь большой режиссер такого же уровня сможет использовать запах и трясущиеся кресла как улучшающие восприятие фильма элементы, то туда и пойдет кино.

Если сейчас это модный тренд, то почему «Август. Восьмого» не пошел по пути 3D или 4D, хотя у вас в фильме много компьютерной графики и спецэффектов, для которых этот формат уже стал вполне привычным?

У нас довольно много компьютерной графики и необычных спецэффектов в фильме, но сроки довольно жесткие, а на момент, когда началось производство, в нашей стране не было компаний, способных предоставить фильму съемочные мощности для стерео. Для этого нужны не просто стереокамеры, но еще целый сервис работы со стереоматериалом и опытные люди, умеющие снимать в стерео. Мы думали об этом, но потом решили не рисковать и сделать качественное кино в обычном формате.

Медленнее всего устаревает гротескная анимация, потому что мозгу не надо ловить несоответствие картинки на экране и реальным миром.

Детализация с каждым годом растет. Если, например, сравнить последнюю часть «Шрека» и первую, то между ними — настоящая технологическая пропасть. Но поскольку ленты выходили постепенно, разница не так бросается в глаза.

На какие-то голливудские блокбастеры ориентировались, когда делали «Август. Восьмого»? Что было самым сложным? Какие-то новые технологии задействовали?

Ориентировались. И не только на кино. Перед началом съемок фильма я собрал ролик из интересных моментов компьютерных игр — в основном из Battlefield: Bad Company 2 и Medal of Honor. На тот момент именно эти игры были для меня эталонами с точки зрения воссоздания боевых сцен. Джанику Файзиеву понравился этот ролик, и мы во время съемок и в период постпродакшена пытались воссоздать это ощущение. Потом, когда эти сцены смотрел один из наших военных консультантов, он сказал, что у него аж вспотели ладони, он словно заново пережил ощущение боя. Из фильмов ориентировались на «Падение «Черного ястреба».

Что касается сложностей, то их было много. В фильме много сцен, требующих серьезного опыта и таланта. Взрывы зданий, военная техника — все это требует колоссальных ресурсов и затрат.

Специалистов хватает? Какого уровня зарплаты в этой области?

Специалистов никогда не хватает, как и в любой профессии. А нашей, поскольку она довольно молодая, так совсем беда с этим. Зарплаты в среднем как и везде, никаких сюрпризов.

Будет ли достигнут потолок в спецэффектах? Когда смотришь очередной блокбастер, всегда кажется, что вот он — предел, а лет через пять-шесть без смеха на тот же фильм и не взглянешь, настолько все вперед убежало. При этом в классическом художественном кино, без эффектов, такого быстрого устаревания картинки нет. Почему?

Потому что спецэффекты всегда на пике технологий. Если бы технология не развивалась, а держалась бы на уровне двадцатилетней давности, то мы бы спокойно ее принимали и радовались. А так как все время что-то изобретается новое, то процесс устаревания происходит параллельно с технологическим развитием. Не соглашусь с фразой про классическое художественное кино — в нем сразу виден возраст. По качеству изображения, по цветам, по звуку. Даже по актерской игре. Просто там упор на людях, а они ведь технологически не эволюционируют — руки, ноги, голова, эмоции. Все похоже.

Спасибо за ответы. Надеемся, что «Август. Восьмого» станет примером, стартовой точкой для молодых специалистов, которые впоследствии захотят работать и развивать российское CGI-направление.

Я буду страшно польщен, если так случится. ■

Разговорчики в раю

Алёна Ермилова

Зачем русские бизнесмены покупают пиксели в браузерных играх

«Игромания» встречается с самой преданной аудиторией браузерных игр, бизнесменами (а не школьниками и студентами), и силится понять, зачем они тратят время и деньги в онлайне, а главное — почему не считают их выкинутыми на ветер

В самом центре Москвы, стараясь стать как можно серее и незаметнее, я стою неподалеку от входа в клуб «Рай» и жду.

Сегодня здесь пирует Mail.Ru Group — браузерной онлайновой игре «Легенда: Наследие драконов» исполняется пять лет. Здесь сотни игроков, но сейчас меня интересуют единицы — те, кому принадлежат черные тонированные иномарки, облепившие набережную у входа. «Рай» — один из самых больших, богатых и известных клубов Москвы. Я караулю таких же больших, богатых и известных игроков. Это крупные российские бизнесмены. Многие из них почти не играют, зато ежемесячно вкачивают в игру десятки тысяч долларов — для престижа содержат собственные кланы или топового персонажа сервера. Правда ли это? А если правда, то зачем? Это мне и не терпится узнать. Как и у вас, у меня есть о них определенное мнение и есть для них пара ласковых. Как Лермонтов на карнавале, я готовлюсь бросить свой железный стих в их приличьем стянутые маски.

Пиксели они облагораживают! Лучше бы детские сады и дороги строили!

Когда же они уже приедут с этой своей личной охраной!

> Настоящие олигархи почти не играют, зато ежемесячно вкачивают в игру десятки тысяч долларов — для престижа содержат собственные кланы или топового персонажа сервера

Врата в рай

Эта чудесная история началась на рядовой пресс-конференции Mail.Ru Group. Ну, как обычно: издатель гонит игровую статистику (миллиарды монстров, тысячи локаций, N часов в игре, миллионы игроков), журналисты пишут и зевают. И тут издатель произносит вещь, которую вообще-то не каждый признает: «А еще у нас есть настоящие олигархи, которые содержат в игре кланы по двести человек». Иными словами, сделав бизнес в реальном мире, эти люди отчего-то начинают вбухивать деньги в виртуальный. И таких людей много.

А самое главное — они не прочь об этом поговорить. И вот я, гадая, зачем предпринимателями выбрасывать деньги на пиксели, от которых нет никакой отдачи, притираюсь к стеночке у входа в «Рай». Притираюсь неспроста. Mail.Ru Group ярчайше расписала своих олигархов: к охране

не суйся, к столу одна не подходи, мы тебе дадим кого-нибудь, чтобы защищал. Я отказалась, но теперь, видя, как посетители препираются с охранниками на входе, жалею. И готовлюсь играть блондинку — такой точно расскажут все.

Проходит минут сорок. Ни лимузинов, ни олигархов со свитой так и нет. Я иду к служебному входу и слышу, как охранники вызывают милицию.

— Че?! — хрипит рация. — Да молодежь бухает!

Я вспоминаю, как когда-то Лёша Макаренков надевал костюм-тройку, темные очки, брал пластиковый пистолет и становился похож на заправского телохранителя. А ведь можно было позвать его с собой...

Райские птицы

В «Раю» громко, накурено и темно. Я ухитрилась проворонить на входе всех олигархов, но Mail.Ru Group настороже: они здесь и согласны. А вот и первый — Андрей.

Из темноты появляется крупный человек в джинсах и водолазке, усталый, весь в своих мыслях. Стереотип ломается. Золотых цепей у него нет, и на Джеймса Бонда он не похож. Самоутверждаться за счет тонированных иномарок он не будет. Ему лет сорок, он вежливо придвигает мне стул и честно признается, что про игровую прессу слышал мало. Картина мира рассыпается: зачем ему покупать пиксели, теперь я даже вообразить не могу.

— Андрей, зачем? — я вкладываю в эти слова весь свой обличительный пафос. *— Вы ведь взрослый человек, а это — игра! Деньги на ветер!*

— Нет, Алёна, это не просто игра. — Андрей отвечает спокойно, и видно, что мои слова его не возмущают, он давно для себя все решил. Мне даже становится неловко за свое притворство. — Это не просто игра. Это клуб по интересам для тех, кому за тридцать. В жизни ведь как: ты дружишь в детском саду, в школе, в институте. Все безза-

Легендарные кассы

Пусть идея поискать олигархов в браузерной игре не кажется вам странной. «Легенда: Наследие драконов» — это не только самая кассовая российская браузерка, но и, возможно, самая коммерчески успешная российская онлайновая игра. Без «Легенды» не было бы современных крупнейших российских порталов и компаний, разрабатывающих, издающих и оперирующих онлайновые игры. Не было бы и многих игр: по образу и подобию «Легенды» были созданы успешные «Троецарствие», «Джаггернаут» и «Территория 2». Словом, «Легенда: Наследие драконов», по глубине и контенту сопоставимая с крупной клиентской игрой, дала ресурсы для становления российского онлайна — и продолжает держать планку, несмотря на более чем пятилетний возраст.

Когда начинаются семья, дети, проблемы, дружба заканчивается. И главное, ты уже не можешь выйти во двор и сказать первому встречному: «Привет, я Толя, давай дружить». Тебя просто не поймут. Зато можешь начать играть в онлайновые игры

ботные, всем хорошо. А потом начинаются семья, дети, проблемы — и дружба заканчивается. Лет через пять ты остаешься с семьей и работой, но без друзей. И главное, тебе их сложно заводить, потому что взрослый человек не может выйти во двор и сказать первому встречному: «Привет, я Толя, давай дружить». Его просто не поймут.

— Но он может начать играть в онлайновые игры, да?

— Да. Где найдет и друзей, и партнеров по бизнесу.

— Каким же образом?

— А очень просто. Твой игровой персонаж (я же могу на «ты», да?) — это очень внятная визитная карточка. Как опытный игрок, я сразу могу оценить, кто ты — какой у тебя интеллектуальный уровень, какие социальные адаптивные навыки, наконец, донатишь ты или нет. Донат, кстати, самый простой способ разделения на социальные группы. Есть кланы, куда без определенной экипировки не попадешь, а эту экипировку можно купить только за реальные доллары. В итоге там собираются только те, кто может себе ее позволить, — генеральные директора, дочки банкиров, инвесторы сочинской Олимпиады, люди из страхования, недвижимости, определенный круг чиновников. Я за девять лет жизни вложил столько, что хватило бы на квартиру в Москве.

— Не жалеешь?

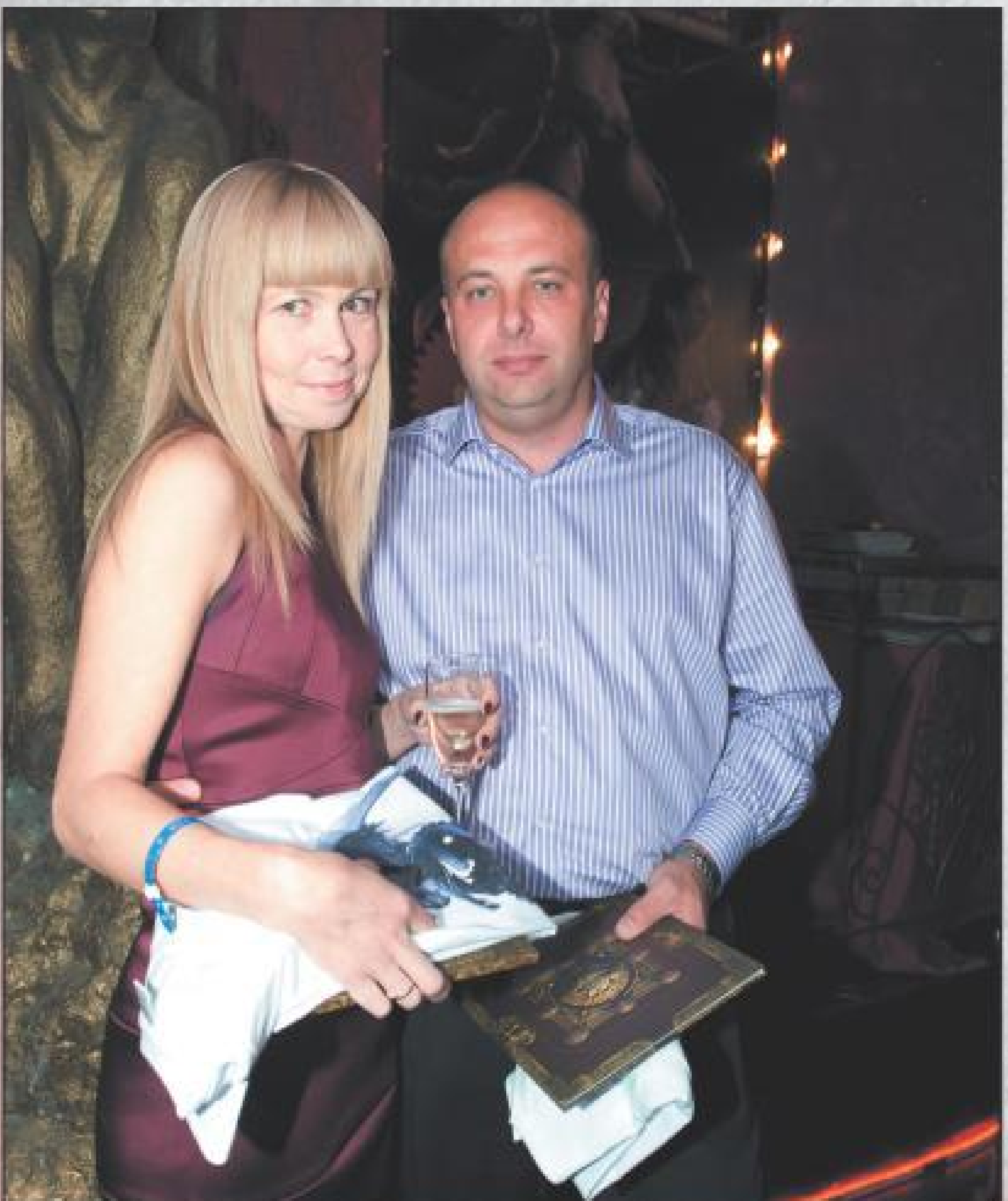
— Нет. Игра — это уникальный клуб. Как дорогие часы или парусная яхта, она дает представление о статусе владельца. Главное — выбрать правильную игру. Обычно это браузерки: они сложнее и комплекснее, так как акцент здесь на геймплей, а не на графику. В World of Warcraft, например, совсем не та социальная база. Но тут сложно ошибиться. Правильных игр совсем немного, и в нужных кругах они на слуху.

— А что же делает игры «правильными»?

— Не знаю. Если бы я знал, я б сам такую сделал.

— Неужели десятки тысяч человек платят сотни тысяч долларов только для того, чтобы подружиться друг с другом? — талдычу я.

— Ну, нет, конечно. В основном люди платят для того, чтобы по-



Твой игровой персонаж — это очень внятная визитная карточка. Как опытный игрок, я сразу могу оценить, кто ты — какой у тебя интеллектуальный уровень, какие социальные адаптивные навыки, наконец, донатишь ты или нет

соревноваться с Димой, сыном олигарха, или политологом, или топ-менеджером «Газпрома», или прокурором. Мы ведь там, внутри, знаем, кто есть кто. А донат — это просто плата за входной билет в этот элитарный клуб.

— И сколько стоит этот билет?

— Десять тысяч евро — стартовая цена за вход, — без запинки отвечает Андрей. — Но никто не играет лишь одним персонажем. У тебя должны быть спутники, должен быть клан. Экипировка персонажей, которые будут окружать твоего, стоит сотни тысяч евро.

— Тратили бы их лучше на благотворительность! — срывается у меня.

— А откуда ты знаешь, что не тратим? Тратим. Только одно другому не мешает... А вообще, интересно получается. Человек много работал, заработал денег. Например, миллион. И теперь хочет им насладиться, потратить его на себя. Но тут отовсюду появляются другие человечки, у которых миллиона нет, и кричат: «Эй, ты что! Ты свой миллион тратить собрался?! Отдай на благотворительность, ты должен! Этот миллион наш!» Странная история, правда?

— Правда. Он ведь не должен, — у меня как будто что-то меняется в голове.

— Вот! Но я что хочу сказать: не главное это — деньги. Главное — это что игры делают людей прозрачными. Что маски теряются. В игре больше возможностей для самореализации, и поэтому — больше тайных желаний. Люди пользуются анонимностью, больше обманывают и рискуют. Игры учат нас держать удар.

— То есть это социальный тренажер?

— Конечно! Социальная жвачка — это самое ценное, что есть в онлайновых играх. Там более кипучая жизнь. Краски ярче, чем в реале. Все немного гипертрофировано. И цена ошибки ниже. Ты не думай, я себе отдаю отчет, что трачу на «Легенду» неадекватное количество времени и денег. Но это потому, что для меня игра вышла за границы развлечений. Вот ты подумай: у меня клан — больше сотни человек. Целая компания, большая! И мне нужно решать проблемы этого коллектива. Нефиговый такой навык нужен!

> Донат — самый простой способ разделения на социальные группы. В некоторые кланы без экипировки за десятки тысяч долларов не берут, и там играют генеральные директора, дочки банкиров, инвесторы сочинской Олимпиады

— А в жизни ты с этими людьми встречаешься?

— Конечно! Мы вот вчера собрались вшестером и в театр сходили. А есть у нас люди, которые третий год вместе ездят на рыбалку под Астраханью. Представляешь? У них две квартиры в Болгарии, а они тратят свои отпуска, чтобы ловить рыбу в Астрахани! Вот она, колоссальная положительная роль игр! Они как лакмусовая бумажка. Выделяют родственные души. Проблемы моего клана волнуют меня так же, как проблемы моей компании. Мы уже вместе, мы друзья. Если завтра интернет по всей стране пропадет и игру закроют, мы все равно продолжим общаться.

Все мои наивные и обличительные вопросы оказываются не к месту. Я признаюсь Андрею, что до разговора с ним чувствовала себя как Лермонтов на карнавале, а теперь...

— На маскараде, — говорит Андрей.

— На маскараде? — переспрашиваю я.

— Да, на маскараде. В стихотворении — «на маскараде». А еще у Пастернака есть «Гам-

Человек много работал, заработал денег и теперь хочет потратить их на себя. Но тут появляются те, у кого миллиона нет, и кричат: «Эй, ты что! Ты свой миллион тратить собрался?! Отдай на благотворительность, ты должен! Этот миллион наш!»

лет», стихи из романа. Похоже. Читала?

— *Нет.*

Андрей подает мне руку и, внимательно следя, чтобы по пути меня никто ненароком не стукнул, провожает в зал. Ни золотой молодежи, ни золотых олигархов не видно. Блондинка из меня выходит плохая. Я краснею: «На маскараде. Пастернак».

Райские кущи

— Смотри, — говорит Андрей, неожиданно становясь моим провожатым. — Тут три этажа. На третьем сидят кланы, они заранее бронировали столики. На первом — танцевальная зона, сцена, ну и те игроки, что не смогли вовремя организоваться. Они столики не бронировали, просто пришли по входным билетам. На втором — администрация, геймmастера и некоторые крупные игроки. Погоди минутку, я тебя познакомлю!

Андрей оставляет меня на первом этаже и уходит, а я беру бутылочку «Колы» и перевожу дух. Мимо проплывают люди тридцати-сорока лет. Интересно, они тоже играют ради дружбы? Или ради связей? Или что-то хотят доказать тем, донатящим, кто сидит наверху?

Очень скоро оказывается, что все молодые девчонки и парни, держащиеся поодиночке, — это издатели и разработчики. Те, кто постарше и группами, — это игроки.

На сцене объявляют танцы, и передо мной появляется какой-то мужчина лет сорока пяти.

— Прррривет!! — в пьяном недоумении он смотрит на мою «Колу». — Ты не беременна?

Я вытаращиваю на него глаза.

— Здорово! Давай потанцуем!

Я повинуюсь: притворяться — так до конца. Как знать, может, он-то мне все и расскажет.

— Меня Алёша зовут! — кричит мой кавалер. — Алёша! А тебя?

— *Алёна!*

— Ага, Алёша! Меня тоже — Алёша!

Жестоко закручивая меня в повороты направо и налево и уводя все глубже в темноту, Алёша строит из себя Джеймса Бонда.

— А ты не беременна? Нет? А то я подумал... Не беременна! — он расплывается в блаженной улыбке. — Ну, что еще может сделать мужчину счастливым! — тут в его поле зрения попадает бармен, и он отпускает меня так же резко, как подхватил. Покрутившись на первом этаже еще некоторое время и поймав еще несколько таких Алёш, я решительно направляюсь на второй.

Райские яблоки

— ИРКА!!! — ревет у меня над ухом крупная дама с красными волосами. — Ирка! — и дальше непечатное. — Ирка, где носит тебя?! — топоча и давя по дороге всех, она с рыком проносится мимо, и я только успеваю подумать, как это ее выпустили с первого этажа. Уф!

— Алёна! — это Андрей. — Ну, как ты? Я как раз тебя искал.

Он берет меня за руку и, осторожно придерживая, проводит вверх по лестнице.

— Вот, смотри, я тут нашел... — мы останавливаемся неподалеку от центрального столика на втором этаже. — Вон, видишь? Это Дима и Катя, у них первые мужской и женский персонажи на нашем сервере. Хочешь поговорить?

Я расплываюсь в благодарной улыбке. Спасибо, Андрей! Конечно, хочу!

Дима — это крупный нижегородский бизнесмен. Наверное, ему под тридцать пять, но выглядит он моложе. У него ясные голубые глаза, идеально скроенный костюм. Как и Андрей, он держится очень спокойно и ни капельки не пьян. Катя, наоборот, шумна и возбуждена. Ей около тридцати. Тихой беседы не получается: она мигом подтаскивает к нашему столику остальных. Тем лучше: сейчас узнаем, зачем играют они все.

Первым отвечает Дима. Для него это хобби и больше ничего. Он самый первый и самый сильный, потому что ему так хочется. А связи ему не важны.

— А как же суперполезные знакомства? — пытается помочь мне Андрей.

— Кому-то они нужны, да, — медленно отвечает Катя и морщит губки. — Но нас это не касается. У нас другие цели, — и многозначительно переглядывается с Димой.

Вслед за Димой и Катей, словно по старшинству, начинают высказываться остальные.

— Да кто зачем играет! — говорит мужчина восточной внешности, Арамис. У него широкая

В основном люди платят для того, чтобы посоревноваться с Димой, сыном олигарха, или топ-менеджером «Газпрома», или прокурором. А донат — это просто плата за входной билет в этот элитарный клуб

открытая улыбка. Почему-то мне думается, что у него скромная жена и пятеро детей. — Кому люстру купить, кому на работу устроиться. Был у нас один, коллекционер люстр...

— Реальных, не игровых! — уточняет кто-то.

— Ага!

— А кто повышает самооценку — хоть в игре кому-то нужен!

— Да, это важно: позитив!

— Драйв!

— Точно! — подхватывает Арамис. — По-зи-тив! Прошу занести в протокол!

К столику подходит еще один статный голубоглазый мужчина.

— Дункан! — восклицает Катя. — Дункан, мы тут интервью даем! Вот, посмотрите, — это уже мне, — это Дункан. Мы жестокие игровые враги. Дункан, Дункан! Дай я тебя поцелую! Ведь гораздо важнее, — это снова мне, — сделать гадость знакомому. Правда, Дункан?

— Катя, а вас мужчины не боятся? — на полном серьезе спрашиваю я.

— Мужчины? — переспрашивает Катя. — Боятся! Еще как боятся! — задумывается. — Это я сама себе придумала, что я злая. Но я могу себе позволить варианты. Из вредности. Это заводит, это по-женски. А вот Дункан, — говорит она нежно, — Дункан — он до-о-обрый!

Дункан улыбается, как большой довольный котяра.

— Это они в игре цапаются, а в реале часто друг другу помогают, — кивает кто-то.

— Записывайте, девушка! — снова одергивает меня Арамис.

— А не жалко вам время-то на игру тратить? — гну свое я.

— Время тратить! — всплескивает руками Арамис. — А на что его тратить? Не на порносайты же в интернете и не на эти... сети! А вот на ни-и-х! — он обводит всех руками. — Это все персонажи, которые присутствуют рядом со мной! Вот на кого время надо тратить! Кстати, девушка, а вы ведь играете? Ну, играете? А у вас какой ник в игре?

— Не играю... — вру я, видимо, очень неубедительно. Арамис задумывается.

— Времени не жалко, — неожиданно говорит Дима. Все замолкают. — Не жалко. Ты в игре самого себя познаешь. Только в игре можно побыть самим собой — и это будет безнаказанно. Тебя ведь никто не видит. Ответ на вопрос «А судьи кто?» только один: ты сам.

— Да! Я сама себе — главный судья, — вставляет Катя.

— Это правда, — сипит кто-то сбоку. — Там видно в первую очередь, как ты относишься к самому себе. Видно, кто фальшивит, а кто человек — что в реале, что в игре.

Я оборачиваюсь — и не верю своим глазам: это говорит крупная красноволосая дама, которая материлась на чем свет стоит пару минут назад.

— А вы на всех обычно materitесь? — без обиняков спрашиваю я.

— Матерюсь? — вскрикивает она. — Я матерюсь? Тут по-другому разговаривать нельзя!! Или мне, что, на работе материться? На сотрудников материться? В игре материться? Нет! Я лучше тут поматерюсь!

С этим она права: в игре особо не поматеришься. В «Легенде» есть волонтеры, которые отслеживают брань в общем чате и за любое нарушение вешают на персонажа проклятия молчания. Ну а в гильдейском чате, видно, свои одергивают. В «Раю» — нет.

Арамис снова спрашивает мой ник, а Андрей шепчет мне на ухо, что эта дама — очень важное лицо в одной крупной страховой фирме.

— Я сюда хожу как на работу, за которую еще и плачу реальные деньги! — не унимается важное лицо. — И я, что, теперь, здесь поматериться не могу?!

Разговор заходит в никуда. Я меняю тему:

— А вы прокачиваете гильдию за реальные деньги?

Вопрос задан всем сразу, и все сразу, кроме Арамиса, замолкают и отводят глаза. То есть — да. Прокачивают.

Проходит несколько секунд.

— Ну и прокачиваю, — с вызовом говорит важная дама. — Зато я знаю, что они могут в игре и что могут в жизни.

Кто «они», мы торопимся не уточнять.

— Слушай, ну что тебе стоит, ну какой у тебя ник? — не унимается Арамис. Уж он-то просек во мне шпиона. — Ну, ладно, не хочешь — не говори. Я Monstr68! — с подмигивает. — Маякни...

Райские мечты

С моим последним олигархом мы встречаемся далеко за полночь.

Он ждал меня целую вечность, но, демонстрируя безупречные манеры, и виду не подает. Это Сергей. Он быстро схватывает, что сегодня меня интересует только одно — его игровые деньги, — и сразу берет быка за рога.

— В «Легенду» я пришел из «Бойцовского клуба». Мы там с другом играли. Он фартовый был, что здесь, что в картах. С любым жуликом сядет — обыграет, карта придет. Я поначалу думал, что ему и в БК везет — шмотки крутые, побеждает всех... А потом понял: он деньги вкладывает и потому играет хорошо. А у меня не получается ничего. Ну, и я тоже потихоньку подсел.

— Серёга... — это представитель Mail.Ru Group. — Там твою девушку в милицию забирают.

Деньги — не главное. Главное — что игры делают людей прозрачными. Здесь больше возможностей для самореализации и больше тайных желаний. Люди пользуются анонимностью, обманывают и рискуют. Игры учат нас держать удар

— И давно забирают? — невозмутимо интересуется мой олигарх.

Подошедший пожимает плечами. Сергей уходит и возвращается минут через десять как ни в чем не бывало.

— О чем это мы... А! Так вот, нашел я, как вкладывать деньги, а потом появилась «Легенда», и мы сюда перешли. Тут светлые все время побеждали, и я собрал темных. Поиграл-поиграл — и понял, что тоже буду донатить.

— Но тогда же не было никакого внутриигрового магазина!

— Так и в БК не было! Все на дилерах и субдилерах держалось — особых людях, которые собирали с игроков деньги и за процент носили их напрямую в IT Territory. Они тогда игрой занимались, до «Мейла». Такой вот кэш-шоп был — прямо в офисе. IT Territory отсчитывала дилерам внутриигровые бриллианты, они распределяли их по субдилерам, а те — по игрокам.

Тут к нам, не представляясь, подсаживается второй мужчина. Сергей кивает ему. Я замираю — что в такой ситуации делают блондинки, мне невдомек. Сергей улыбается мне, и я глупо улыбаюсь в ответ. Проходит несколько секунд.

— Так вот. Я больше $1000 одновременно не заливал. Не рисковал. Так, по $500, по $300, по $500, но часто. Субдилер замотался ко мне ездить. А потом куда-то пропал. То ли в отпуск ушел, то ли уехал куда... А мне бриллианты нужны были — во! Ну я и вышел на дилера — на него вот, — Сергей показывает подбородком на второго мужчину, и тот с достоинством кивает головой. Я снова улыбаюсь. — Вышел на него, описал ситуацию, и он мне бриллиантов в долг дал на тысячу долларов. Ну, то есть представляешь? Я для него — человек с улицы. Ты дашь доллары человеку с улицы? Вот и я не дам. А он — дал. И тогда я подумал: да-а, вот это игра. Это игра-а!

— До сих пор донатишь?

— До сих пор.

— И не жалко столько денег на ветер выбрасывать? — я уже знаю ответ на этот вопрос, но по сценарию должна его задать.

— А я их не выбрасываю. Я их осознанно на развлечение трачу. Кто-то джипы покупает, а я вот в игру вкладываюсь. Почему джип купить за три ляма — это правильно, это хорошо, а на игру три ляма потратить — это зазорно? Кому-то нравятся джипы, кому-то нравятся яхты, мне — «Легенда». А если она мне нравится, то почему я не могу на нее потратить деньги? Или мне разрешение у кого-то спрашивать надо? «Мама, мама, я тут денег заработал, но можно я не джип куплю, а в онлайновой игре их потрачу?» Это же глупо. Ну и потом — лучше в «Легенде», чем в казино. У меня приятель был, так его жена на «Легенду» молилась. «Без нее, — говорит, — мой пошел бы в казино, тыщ пять долларов пропил, прокутил, девку снял, потерял телефон, вернулся под утро, храпел весь день... А так сидит рядом, дома,

у компа, тратит тысячу-другую в месяц, живем спокойно!»

— То есть онлайновые игры лучше казино?

— Несомненно, лучше! В казино люди обычно не общаются. Там сначала в карты смотрят, а потом с подносом пятисотдолларовых фишек уходят. Или наоборот. Была такая история. Пришел мужчина, сел за стол, открыл чемодан — там пачки долларов. Полный чемодан денег. За два часа он все проиграл. Не спеша встал из-за стола, всех поблагодарил и ушел. Я бы так сказал: онлайновые игры — это легкая форма казино.

— Но есть же случаи, когда тратить деньги на игры — плохо? — я вживаюсь в роль и начинаю рассуждать категориями «плохо» и «хорошо».

— Есть. Когда, например, это у тебя последние $200, на завтраках сэкономленные. Вот тогда плохо. А так — чего плохого?

— В «Легенде», наверное, нет таких, кто последние $200 тратит?

— Как это «нет»? Полно! А есть и те, кто вообще ничего не тратит. И все довольны — и они, и мы. Симбиоз. Если не будет тех, кто играет бесплатно, не интересно будет тем, кто готов платить. А вообще, это игра с такими высокими ставками, что в ней что угодно найти можно. Только люди обычно находят то же, что в реальной жизни. Если ты весь день на стройке кирпичи кладешь и под прорабом ходишь, то ты и в игре то же самое будешь делать. А если ты в жизни прораб, то и в игре работодателем будешь.

— Так ты, получается, собственный клан содержишь?

— Нет! Я не спонсор. Зачем? Никогда в жизни! Спонсорство — это ж ведь не благотворительность. Ну, то есть не из любви к людям. Все эти кланы, команды — это все ради себя. Если ты содержишь клан, то люди там все по твоему слову сделают, не пискнув. Рабовладение. Фу.

— А когда кому-то персонажа за деньги качают, это тоже рабовладение?

— Нет, это водительство. Это другое. Это когда сидят на московской зарплате какие-нибудь мальчики с Украины. Просто играют, персонажа качают, в ивентах участвуют. И хозяину отсчитываются. Он сам в игру не заходит, только им звонит раз в неделю: «Как там у меня идут дела? Что я делаю? Деньги нужны?»

— А смысл?

— Смысл?! Это статусно — сказать при случае, что у тебя в такой-то игре такой-то персонаж на таком-то сервере. Статусно, понимаешь? Одни монеты собирают, другие скакунов разводят, третьи вот персонажей держат.

— Так ведь они ничего в них не понимают! — тут и я, безо всякого притворства, перестаю что-то понимать.

— А пусть ничего не понимают. Владельцы конюшен в «Формуле-1», что, много в автомобилях понимают?

— Но ведь «Формула-1» — это настоящее! Скакуны арабские — они настоящие! — уже почти молю я. *— А это — пиксели! Это — пшик!*

— Нет, — холодно отвечает Сергей. — Там все как в реале. Только боли нет. Все остальное — страх, гнев, смех — все есть. Игра раскрыться дает. Я вот калечить люблю. Иду, вижу — персонаж. Стоит, смотрит на меня косо. Думает плохо. Решил: шлепну его. Фан у меня такой. Шлепнул. Стало проще.

— Ты это считаешь нормальным? — пытаюсь достучаться я.

— Да. Я нормальный средний человек. Обычный средний человек. Мечта у меня есть — поехать в Лас-Вегас и поиграть. Мне казино снится.

— Зачем? Еще денег выкинуть на ветер?..

Дилер, все это время внимательно рассматривавший нас с Сергеем и хранивший гробовое молчание, не выдерживает:

— Вот у тебя какая квартира? — с вызовом спрашивает он.

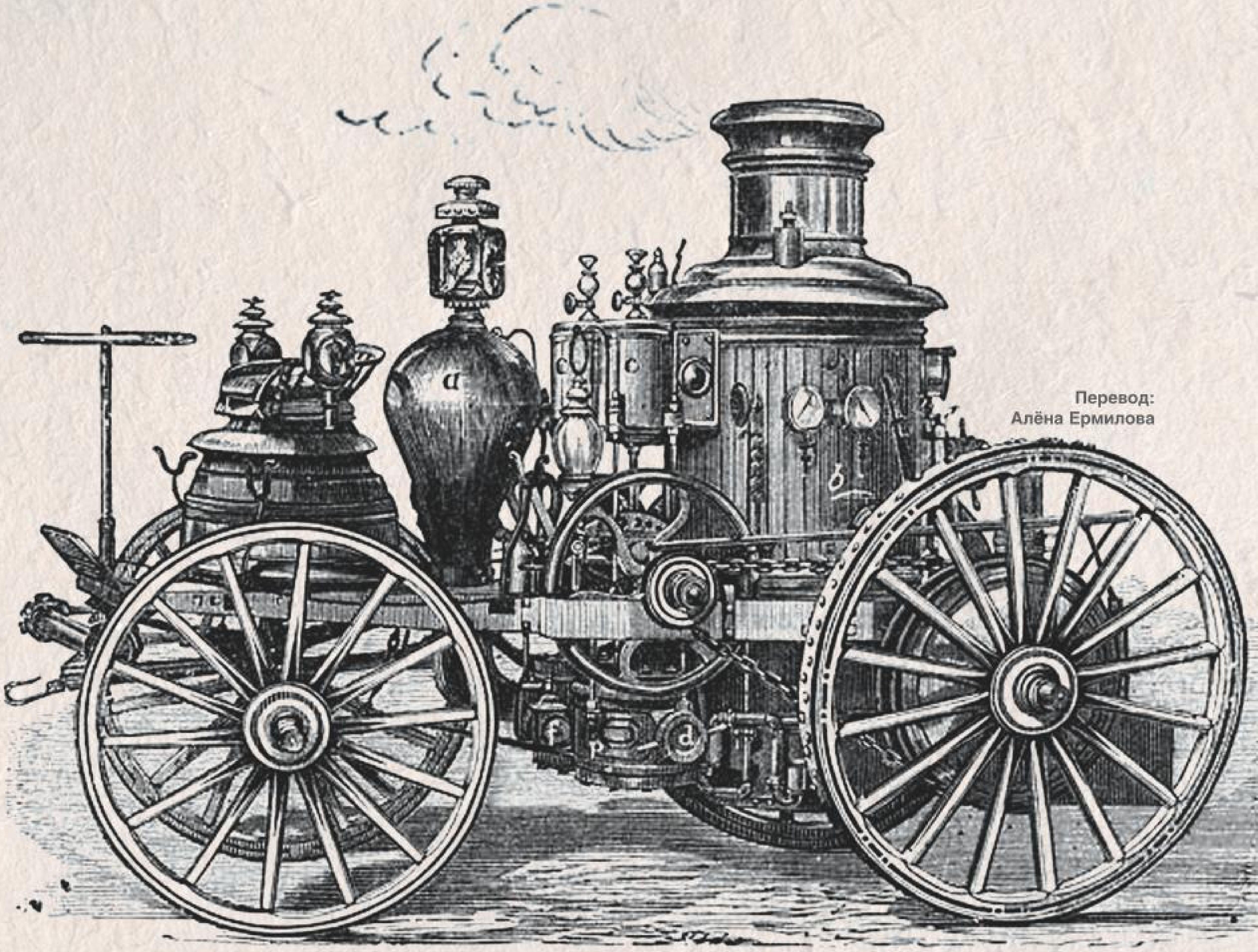
— Трехкомнатная, — не без удовольствия отвечаю я (еще бы: большая!).

— А у людей апартаменты на тысячу метров, — осаживает он меня. — Тоже будешь спрашивать «зачем»?

Уютная трехкомнатная сталинка неожиданно превращается в нищебродскую халупу. Я понимаю, что на смену восприятия у моей блондинки уйдут годы. И за эти годы ей нужно растерять друзей, заработать миллион и потратить его на развлечения. Сергей замечает заминку.

— В онлайновых играх, — примирительно сообщает он, — так: одни смеются над теми, кто тратит огромные деньги на пиксели, а другие — над теми, кто эти деньги счи-тает огромными.

В онлайновых играх так: одни смеются над теми, кто тратит огромные деньги на пиксели, а другие — над теми, кто эти деньги считает огромными



Перевод:
Алёна Ермилова

ПАРОВАЯ ЭКОНОМИКА

КАК VALVE ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕТ С ЦЕНООБРАЗОВАНИЕМ НА STEAM

Выступая на конференции TechNW в Сиэтле, Гейб Ньюэлл неожиданно рассказал, как Valve играет с ценами на 35-миллионном Steam. Пытаясь разобраться, что, зачем и когда мы покупаем, разработчики выяснили, что цифра на ценнике совсем не влияет на количество покупателей, успешнее всего оказываются игры, поменявшиеся прямо в процессе создания, а главная проблема России — все-таки не в пиратах

Мы в Valve проводим всякие интересные эксперименты, пытаясь разобраться в том, как люди покупают игры и почему, и сейчас позвольте мне сказать пару слов о ценообразовании и сервисе.

Признаться, тут много всего непонятного. Но одну вещь мы уже знаем точно: пиратство — это не ценовая проблема. Это проблема сервиса. Чтобы покончить с пиратством, не нужно придумывать DRM. Просто дайте хороший сервис — которого нет у пиратов.

Ну вот, к примеру, Россия. Когда мы шли на российский рынок, на нас все так и косились: «Куда? В Россию? Там вы обречены, в России все подряд пиратят!» А сейчас Россия — наш второй по размеру рынок в континентальной части Европы, сразу после Германии. А люди, которые пугают страшилками про Россию, — это те, кто переводят свои игры на русский через полгода после мирового релиза.

На вопросы о пиратстве у меня только один ответ — хороший сервис. Тем более что

не нужно много ресурсов, чтобы перещеголять пиратов.

ௐ

Нас сейчас очень волнует вопрос эластичности цены. Мы с ней по-разному экспериментировали.

Сначала втихаря, безо всякого объявления, изменяли цену на одну из собственных игр на «Стиме» и в реальном времени наблюдали за поведением игроков (благо платформа позволяет). Что мы увидели? Идеально эластичную цену: как бы мы ее ни меняли, суммарный доход от продаж оставался тем же. «Так! — подумали мы. — Ясно. Изменяя цену, на размеры бизнеса не повлиять».

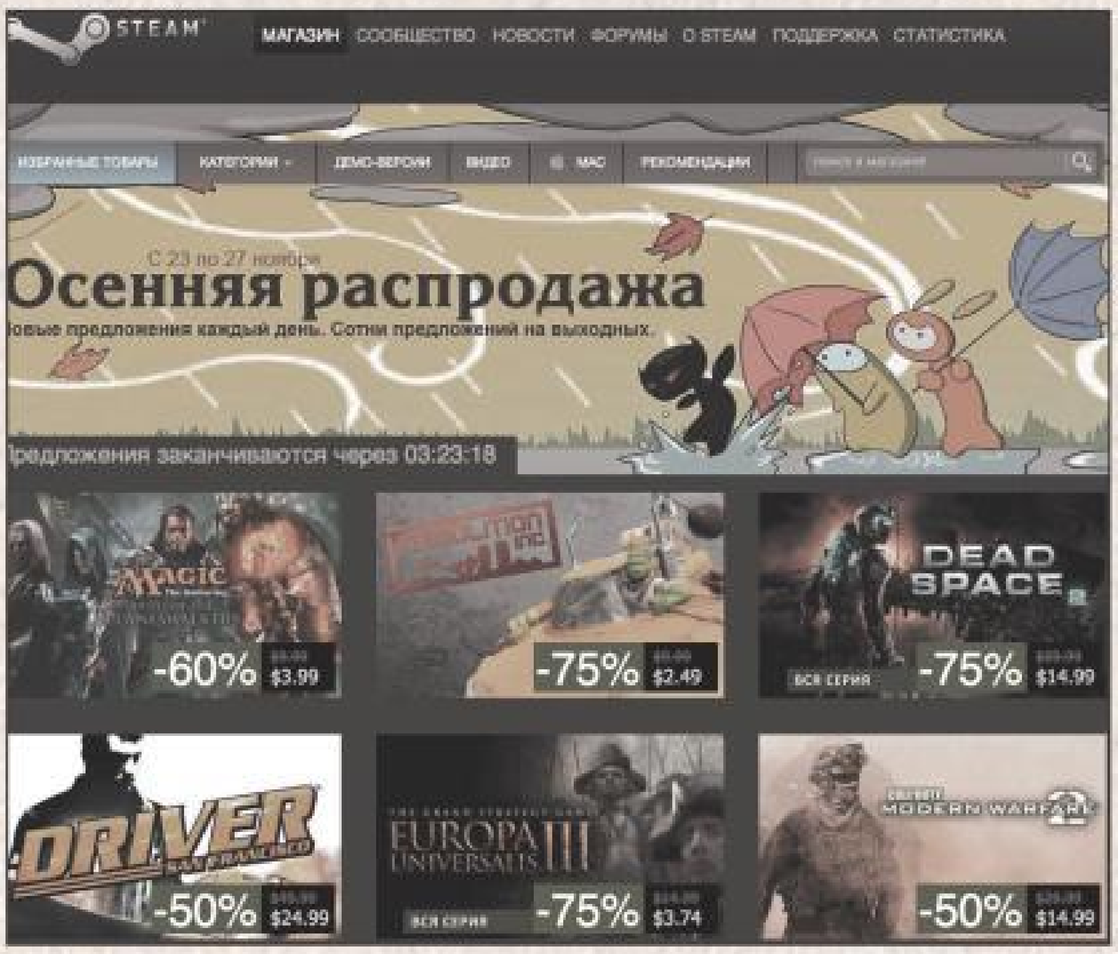
Но потом мы устроили распродажу. С помпой, с комиксами, с видео, со всей положенной рекламой. Мы скинули цену на 75% и ожидали, что суммарный доход от продаж останется тем же. Но нет: вместо этого он увеличился в сорок раз. Не на сорок процентов — в сорок раз! Что, учитывая наши предыдущие «успехи», было совершенно неожиданно.

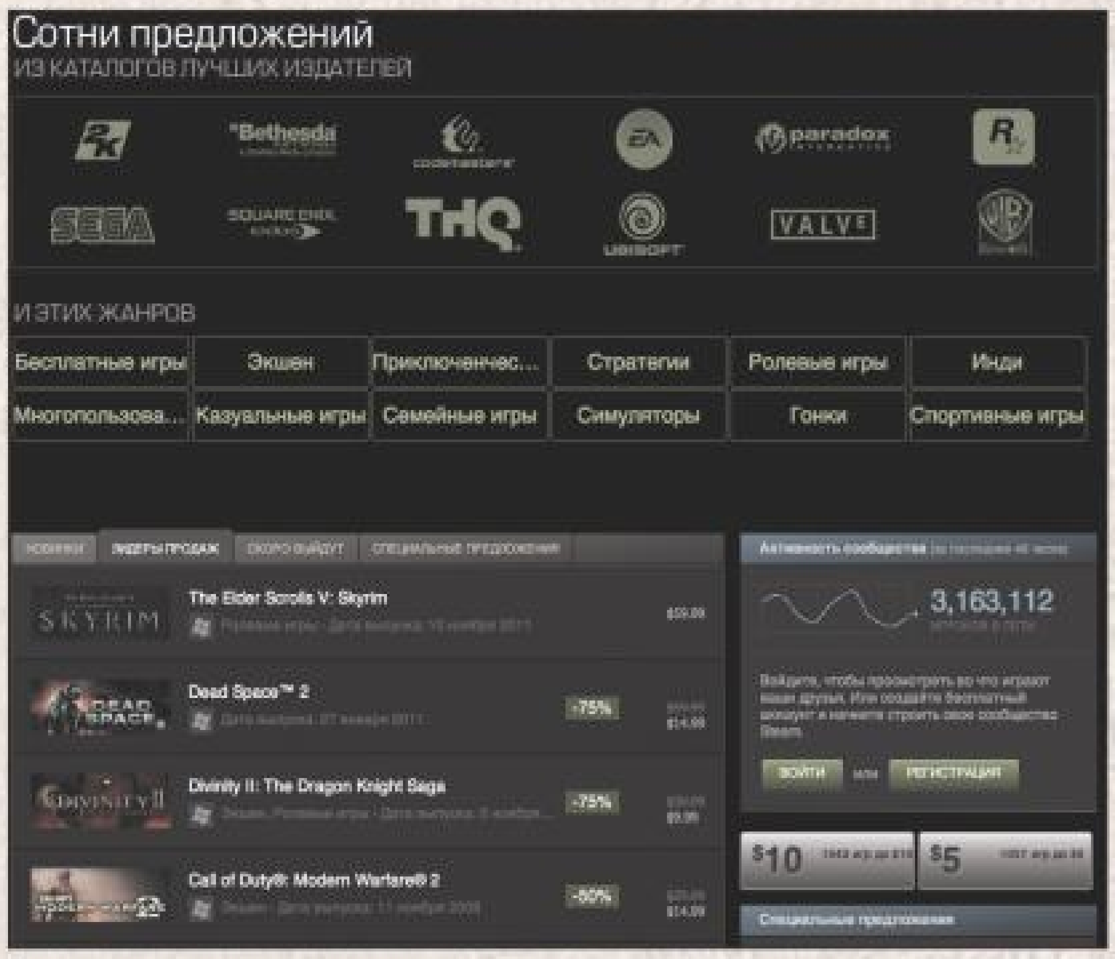
Кстати, распродажа дает два очень необычных эффекта. Во-первых, реклама игры на цифровых площадках увеличивает продажи в обычных магазинах. Во-вторых, продажи продолжают расти даже после того, как мы убираем скидку. Почему? Оказывается, клиенты, уже купившие игру, рассказывают о ней другим и продвигают ее куда эффективнее обычной рекламы. Поначалу мы думали, что так происходит только с нашими собственными играми. Но нет! Мы поставили на распродажу игру стороннего разработчика — и стали свидетелями того же феномена.

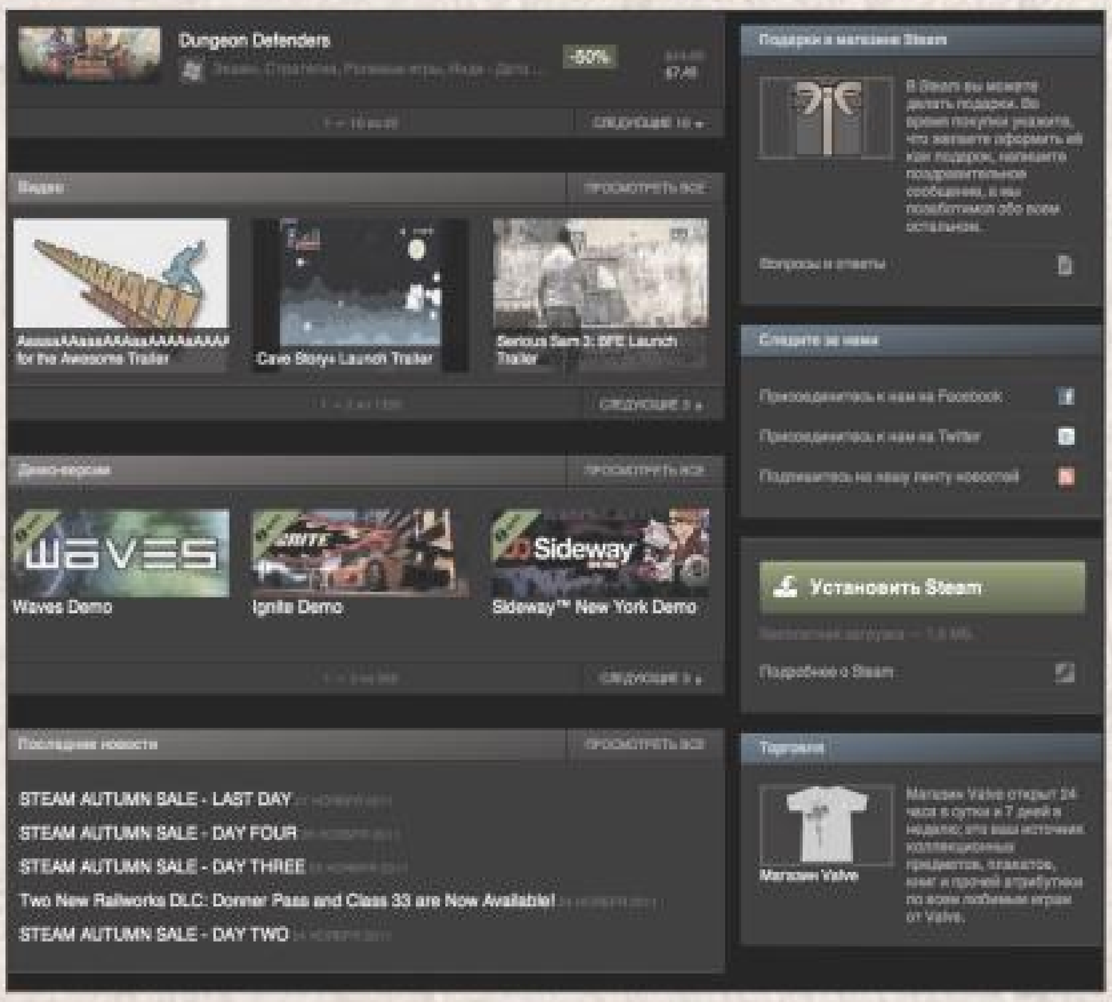
ௐ

Еще одна странная штука, которая мне просто спать не дает, — это история с бесплатными и условно-бесплатными играми.

Раньше мы предлагали игры за так, даром, и это нисколько не увеличивало размер аудитории. Но недавно мы перестали делать акцент на цену и стали предлагать игры не бесплатно, а условно-бесплатно. Ведь «условно-бесплатно» — это вообще-то характеристика игры, а не цены, хотя многие так не считают. И что? Аудитория первой же игры, которую мы сделали условно-бесплатной, **Team Fortress 2**, увеличилась в пять раз. Представляете, да? В случае с бесплатной игрой, которую бери да качай, — не изменилась, а в случае с условно-бесплатной, где надо деньги отдавать, — выросла в пять раз. С точки зрения чистого ценообразования — абсурд! Но мы решили, что дело тут не в цене.







А в чем же? В ценности. Вот подсказка: подумайте, в чем ценность вашего продукта, почему люди его любят и как меняется их восприятие игры, когда они узнают, что она не бесплатная (можно сказать — ничего не стоящая, плохая), а условно-бесплатная (с неким разнообразным контентом, который в будущем можно долго изучать). В таком контексте условно-бесплатная игра даст сто очков вперед бесплатной.

ௐ

Наконец, есть еще степень конверсии — отношение общего количества людей в игре к количеству людей, которые что-то купили. Партнеры, занимающиеся условно-бесплатными играми, говорят, что у них обычная степень конверсии — 2-3%. Мы же знаем, что степень конверсии в Team Fortress 2 — 20-30%.

Пока это странная и очень сырая статистика, выводы на основе которой делать сложно, но мне кажется, что дело тут в контенте. Та же Team Fortress 2 по контенту сильно похожа на **Batman: Arkham Asylum**, — а это совсем не то же самое, что **FarmVille**. Вот и цифры отличаются.

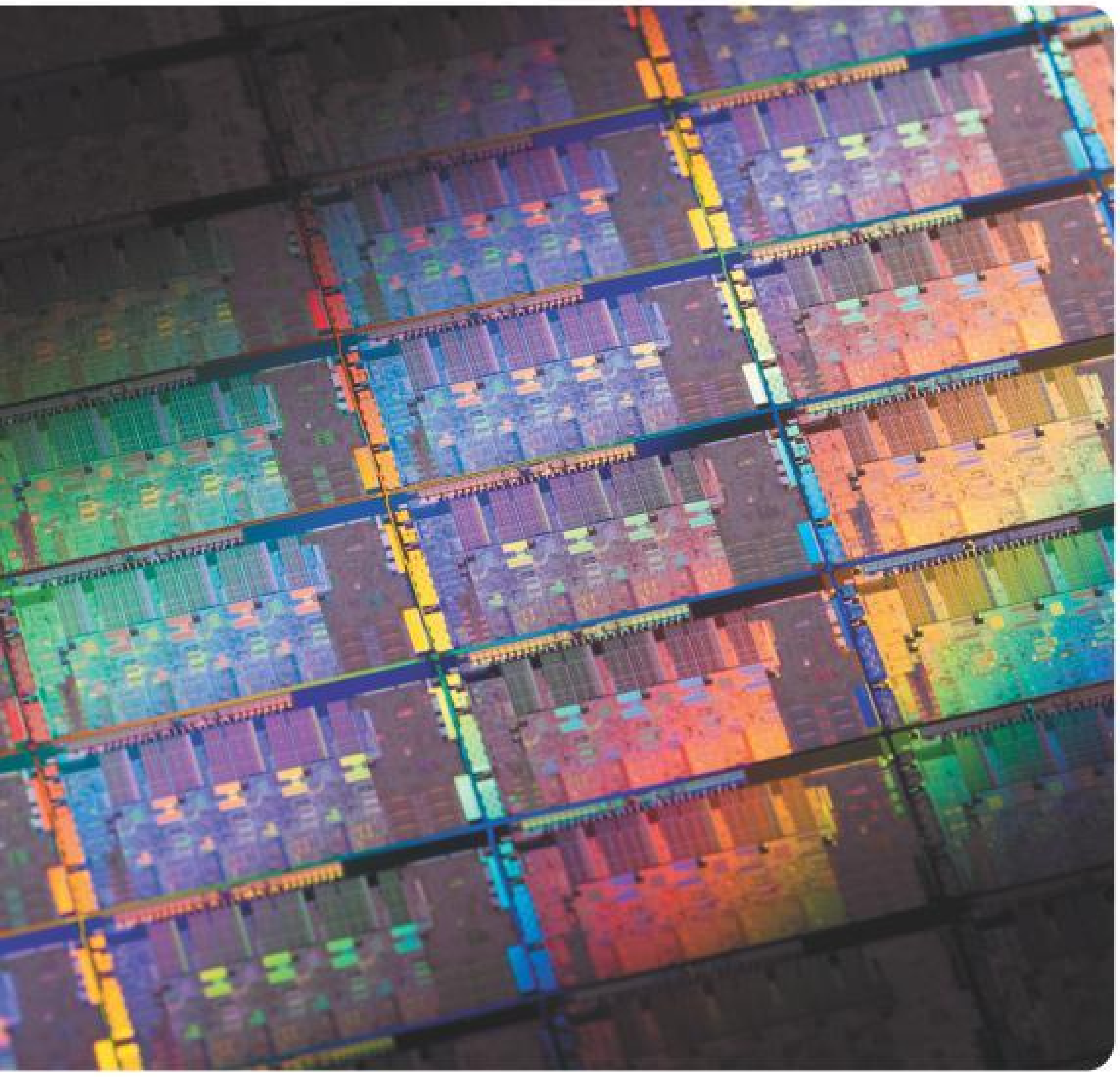
ௐ

Словом, мы продолжаем эксперименты и выискиваем закономерности. Не слишком успешно: иногда те же самые результаты трактуются абсолютно по-разному. Время сейчас очень волнующее, хотя и очень тревожное.

Редакция благодарит Тодда Бишопа (Todd Bishop) и Джона Кука (John Cook) с сайта GeekWire.com за стенограмму выступления.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Основные тенденции железного рынка-2011



В ПАМЯТЬ О ВЕЧНОМ

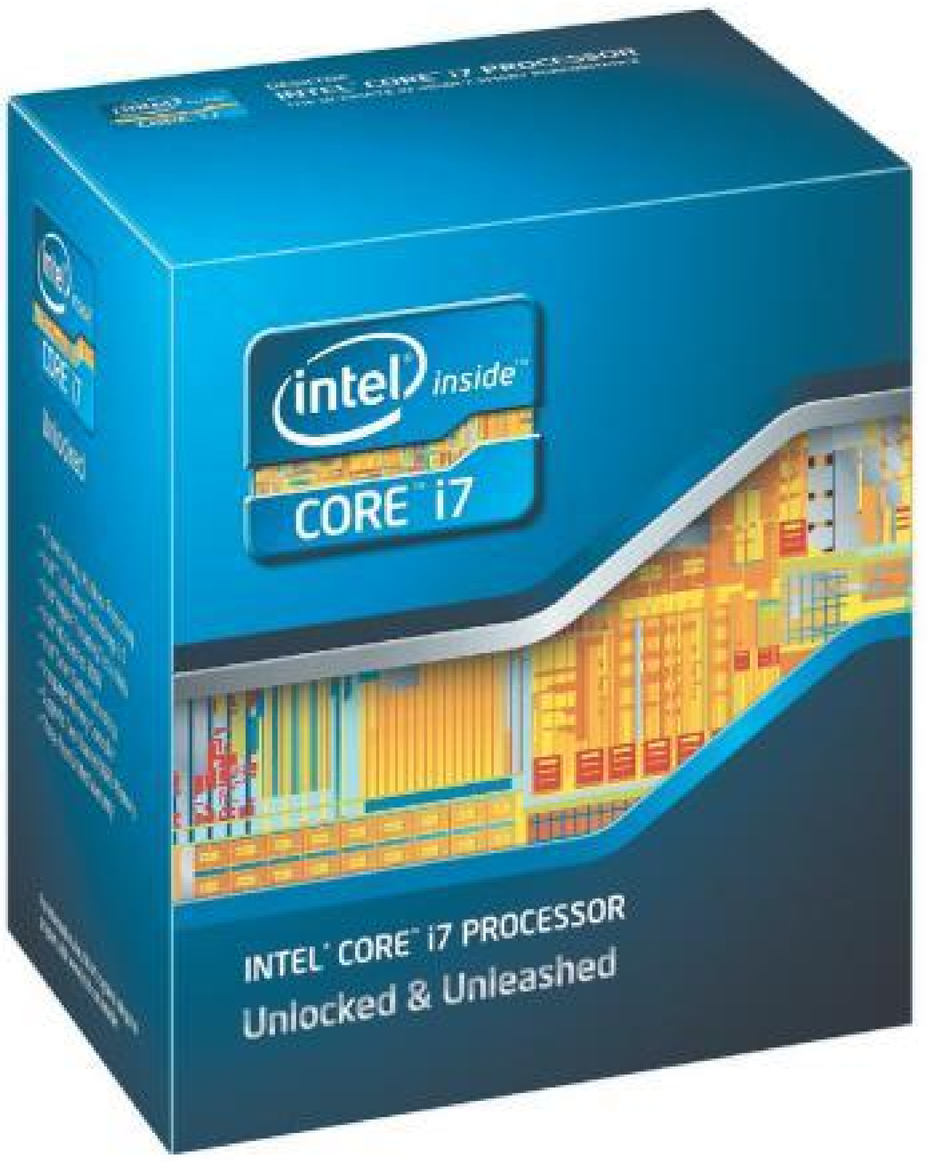
Для производителей жестких дисков 2011 год начался как обычно. Анонсы новых серий, тотальный переход на SATA Rev. 3, первые внутренние HDD объемом 3 Тб — в общем, все стандартно. Идиллия закончилась в октябре, когда в Таиланде случилось наводнение, в результате которого под водой оказались основные фабрики **Western Digital**, **Seagate**, **Samsung** и **Nidec**, главного поставщика моторов для HDD. Катастрофа обернулась дефицитом жестких дисков. Цены на накопители выросли в четыре-пять раз, а популярные модели исчезли из продажи. К сожалению, быстро восстановить объемы производства невозможно. Изначально предполагалось, что фабрики запустят к марту 2012 года, сейчас сроки сдвинули на третий квартал.

Как все мы помним, 2010 год выдался богатым на анонсы и битвы гигантов. Ушедший 2011-й серьезными баталиями порадовать не смог, но новых железок за 12 месяцев вышло достаточно. Тут и три процессорных архитектуры, и видеокарты с двумя кристаллами, и шквал свежих чипсетов, и новое направление в развитии ноутбуков. В общем, есть что вспомнить и о чем рассказать.

Кремниевые мозги

Началось все в январе. На выставке электроники **CES 2011** в Лас-Вегасе **Intel** представила свежую процессорную архитектуру **Sandy Bridge**. Логическое развитие идей, заложенных в **Clarkdale**, получилось настолько удачным, что у камней до сих пор нет конкурентов.

В Sandy Bridge не было ничего революционного: переосмыслили работу кэш-памяти, улучшили блок предсказаний, подключили 256-бит инструкции AVX и наконец-то поместили видеоядро на одну пластину с вычислительными блоками. Линейку представили тремя семействами — **Core i3/i5/i7**. Выводить кристаллы в топовый сегмент не стали, цены остались на уровне Clarkdale — от 3200 до 10 000 рублей, дешевле младшего четырехъядерника под **Socket LGA1366**. Однако процессоры оказались настолько мощными, что в некоторых тестах свежий **Core i7-2600K**



В ТРИ ГЛАЗА

Ушедший 2011-й можно с уверенностью назвать годом 3D Stereo. Телевизоры и мониторы с поддержкой объемного изображения появились практически у всех производителей. Технологию с затворными очками наконец-то довели до ума, так что больше никакого мерцания или излишнего затемнения картинки.

В конце года NVIDIA представила новую версию **3D Vision**. Линзы очков стали больше, а совместимые мониторы научились автоматически подстраивать яркость в стереорежиме. Не отставала и AMD. Свою серию очков она так и не сделала, зато отрапортовала о появлении пары десятков мониторов с поддержкой 3D Stereo на картах Radeon.

Еще одна новость — начали появляться портативные устройства с поддержкой 3D Stereo. В начале лета компания **Cowon** выпустила плеер **3D** с параллакс-барьером. А осенью **HTC** и **LG** представили первые телефоны со стереоскопическими дисплеями и камерами с двумя объективами.

умудрялся обгонять топовый **i7-990X**, шестиядерный камень за 36 000 рублей. Спасибо за это надо сказать обновленной технологии автоматического разгона **Turbo Boost 2.0**. Если раньше она ускоряла кристалл по запасу TDP, то в Sandy Bridge стала опираться на реальные значения температуры. В итоге максимальная частота работы i7-2600K возрастала до 4,2 ГГц против 3,6 ГГц у i7-990X.

Еще одно неоспоримое преимущество Sandy Bridge — встроенный движок **Quick Sync**. Intel надоело, что **AMD** и **NVIDIA** хвалятся преимуществом своих плат в работе с видеопотоком, и она добавила в кристаллы специальный набор блоков, разгружающий основные вычислительные мощности. Помимо декодирования видео, Quick Sync умел переводить фильмы в другой формат и делал это в три раза быстрее топовых видеокарт.

А вот кому Sandy Bridge не понравились, так это любителям выжать несколько лишних МГц. Разгону поддавались только кристаллы с разблокированным множителем, за которые приходилось доплачивать 500-600 рублей. Привычный разгон по системной шине в Sandy Bridge оказался недоступен. Попытка повысить частоту вычислительных блоков приводила к увеличению скорости видеоядра и встроенных контроллеров памяти и PCIe, что выливалось в нестабильную работу системы.

Следующим крупным событием в мире процессоров стало появление первых гибридных кристаллов от **AMD**. Линейку **Llano** запустили в конце лета. Рекордов она не поставила, зато смогла доказать, что объединение под одной крышкой процессора и видеокарты — не очередной рекламный трюк, а работающая концепция.

С Llano мудрить не стали. Взяли готовые x86-ядра от **Phenom II**, обозвали их кодовым именем **K12** и подключили к ним видеокарту. Последнюю поставили во главу угла: в Llano она заняла 45% общей площади. Столько места понадобилось, чтобы установить в процессор аналог **Radeon HD 5670** с 400 потоковыми ядрами, 20 текстурными блоками и 8 ROP. В итоге кристалл смог потянуть многие современные игры и осилить DirectX 11. Конечно, с точки зрения нормальной игры 25 fps на средних настройках кажутся издевательством, но тут важен сам факт того, что на одной площадке удалось разместить полноценную видеокарту и x86-ядра.

Вслед за Llano AMD выпустила долгожданную архитектуру **Bulldozer** и представила первые восьмиядерные процессоры для массового рынка. Строение кристаллов переделали с нуля. Наиболее интересная деталь — структура вычислительных блоков. В Bulldozer всего четыре полноценных ядра с собственным блоком Front-End. Однако каждое оснащалось двумя вычислительными модулями. К сожалению, превзойти Intel не удалось. Даже старший **FX-8150** не смог обойти четырехъядерный Core i7-2600K. Зато по соотношению цена/производительность AMD оказалась наравне с конкурентом.

Завершился год выпуском еще одной процессорной архитектуры от Intel. На этот раз был обновлен старший сегмент: **LGA2011** заменил устаревший LGA1366. Кристаллы под свежий сокет получили кодовое обозначение **Sandy Bridge-E**. Из процессоров выкинули видеоядро и добавили четырехканальный контроллер памяти. Результат — новые рекорды производительности и впечатляющая цена. Младший камень — 21 000 рублей, старший — 36 000 рублей. Примечательно, что Intel не стала выпускать восьмиядерные модели и ограничилась шестью вычислительными блоками. Недостающие два ядра кристаллы получат в следующем году, когда процессоры переведут с 32- на 22-нм техпроцесс и назовут новым именем **Ivy Bridge**. К слову, грядущие модели, вопреки традиции, будут работать на текущих сокетах LGA1155 и LGA2011.

Со стороны AMD в 2012 году будем ждать новую архитектуру **Piledriver**, доработанную версию Bulldozer, которая окажется примерно на 20-25% быстрее предшественника.

Не женское это дело

С новыми архитектурами производители материнских плат получили отличную возможность для обновления линеек — чипсетов за год представили на пару лет вперед.

Для первых Sandy Bridge (еще на старте продаж) выпустили два набора логики, **P67** и **H67 Express**. По сравнению с предыдущей, «пятой», серией изменений было немного. Количество USB 2.0 увеличилось с 12 до 14 штук, появилась встроенная поддержка двух портов SATA Rev. 3 и исчезли старые PCI.

Отличие между чипсетами было одно. P67 умел разгонять процессоры с разблокированным множителем, но не видел встроенного видеоядра и не поддерживал функцию Quick Sync. H67, наоборот, работал с **Intel HD Graphics 3000**,

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

На рынке планшетов в этом году без революций. В продаже появился **iPad 2**, а конкуренты ответили огромным количеством таблеток на **NVIDIA Tegra 2** и новенькой **Android 3**. Обогнать **Apple** не удалось, но свой кусок рынка **Google** получила.

Примечательно, что производители планшетов начали отказываться от копирования iPad. Так, ASUS представила необычный **EEE Pad Transformer**. К таблетке можно было докупить док-станцию с клавиатурой и тачпадом и превратить планшет в ноутбук. Отличилась и **Sony**. Она первой отошла от привычной формы «лист бумаги с экраном на всю лицевую сторону». Японский **Tablet S** сделан в виде свернутого пополам журнала.

Популяризировать Android взялась и NVIDIA, запустившая собственный сервис **Tegra Zone**. На сайте продаются специальные версии игр под Tegra 2, отличающиеся улучшенной графикой и спецэффектами.

но не мог разгонять вычислительные блоки. Такое странное разделение по функционалу вызвало массу негативных отзывов не только со стороны прессы, но и покупателей.

Исправилась Intel лишь к лету, выпустив чипсет **Z68 Express**, который мог работать со всеми особенностями процессоров. В защиту Intel надо сказать, что реализовать эту функцию было непросто. Пришлось лицензировать технологию у фирмы **LucidLogix**. Встроенный чип **Virtu** позволял обмануть **Windows** и запустить систему с двумя видеокартами на разных архитектурах.

Интересное новшество Z68 Express — технология **Smart Response**. С ее помощью Intel попыталась популяризировать SSD, предложив использовать его в качестве своеобразного апгрейда основного HDD. Идея в том, что на SSD записывались все запрошенные данные и при повторной загрузке обращение шло к быстрому накопителю, что теоретически должно было ускорить работу всей системы. К сожалению, на практике преимущество оказалось бесполезным, веселее стали работать только синтетические тесты, остальные программы на прибавку скорости не отреагировали.

Следующим поводом для праздника стал выход процессоров AMD Llano. Встроенная видеокарта затребовала новые линии, и сохранить обратную совместимость AMD не удалось. Был представлен **Socket FM1**, а вместе с ним и пара чипсетов — **A55** и **A75**. Старший чип получил шесть SATA Rev. 3, функцию подключения к одному порту двух жестких дисков (Fusion Controller Hub), четыре разъема USB 3.0 и десять USB 2.0. Младшему брату достались только SATA 2 и USB 2.0.

Вслед за Ax5 в продажу отправились чипсеты AMD **990FX**, **990X** и **970**. Все они получили **Socket AM3+**, необходимый для работы Bulldozer, по шесть портов SATA Rev. 3 и 14 USB 2.0. Отличались чипсеты лишь набором доступных линий PCIe. У старшего их насчитывалось 32 штуки, у младших —16.

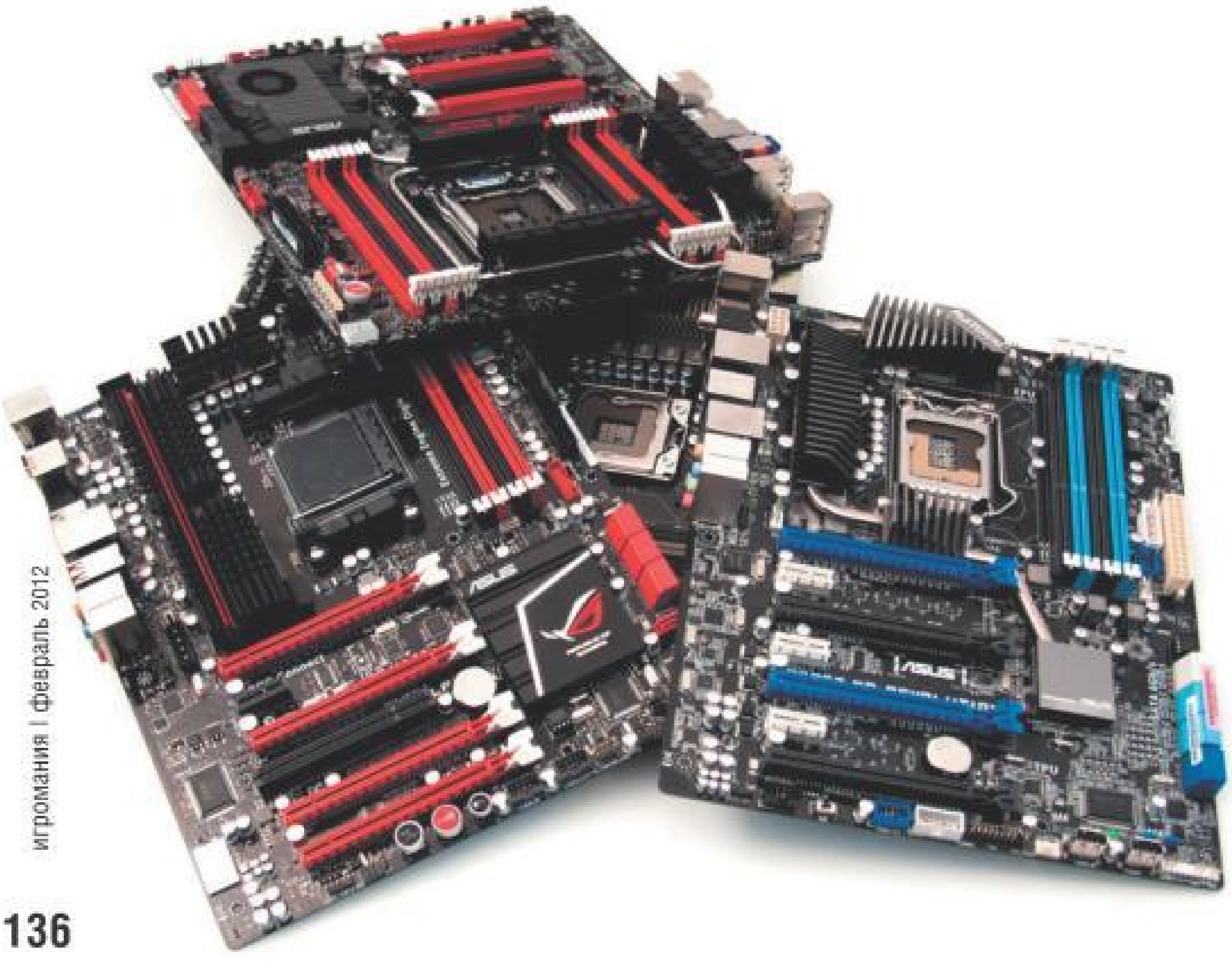
Под конец года в магазины начали поступать материнки на новых наборах логики **Intel X79 Express** с сокетом LGA2011. Помимо огромного количества линий PCIe 3.0, платы обзавелись внушительным количеством слотов для оперативной памяти. В максимальной комплектации X79 Express работали с восемью планками по 8 Гб каждая. Чтобы разместить такое количество портов около увеличившегося в размерах сокета, пришлось отказаться от традиционной компоновки «сбоку от процессора». Разъемы под память поставили по обеим сторонам кристалла.

С появлением нового чипсета был связан небольшой скандал. Южный мост X79 Express оказался самым дорогим в истории Intel, за чип просили 2268 рублей. Столько же в свое время хотели и за X58 Express под LGA1366, но тогда сумма делилась между южным и северным мостами.

Будущее материнок на 2012 год предсказать просто. AMD, скорее всего, выпустит новый набор логики для Piledriver, а Intel обновит линейки под Ivy Bridge. Единственное стороннее событие, которое может всколыхнуть рынок, — неожиданная популяризация интерфейса **LightPeak**, также известного как **Thunderbolt**. Он уже появился в **MacBook** и под него начали выпускать первые аксессуары.

Два по два

А вот на рынке видеокарт в этом году было скучно. В конце 2010 года AMD и NVIDIA представили новое поколение — **Radeon HD 6970** и **GeForce GTX 580** — и на протяжении 12 месяцев пополняли его младшими представителями. Со стороны AMD ничего интересного не появилось. Все запущенные платы в основном повторяли **HD 5000** и были построены на старой архитектуре **VLIW5**. А вот NVIDIA сумела отличиться выходом **GTX 560 Ti** и ее облегченной версией **GTX 560**. Карты быстро завоевали



популярность и до сих пор остаются лучшими по соотношению цена/производительность.

Самым интересным событием за весь год стал запуск двухчиповых видеокарт. В марте AMD представила **Radeon HD 6990** — традиционную плату с парой топовых кристаллов. Всего через две недели NVIDIA ответила выпуском **GeForce GTX 590**. Платы получились впечатляющими. HD 6990 могла похвастаться 3072 ядрами, 192 TMU и 64 блоками растеризации. GeForce GTX 590 — 1024 CUDA-ядрами, 32 движками тесселяции, 128 «текстурниками» и 96 ROP. В устроенной нами битве победила HD 6990. Секрет успеха AMD был прост — высокие частоты работы. Плата выпускалась с двумя BIOS. Первый — щадящий режим — запускал процессоры на пониженной до 830 МГц частоте. Второй — турбо — поднимал кристаллы до родных 880 МГц и лишал владельца гарантии. А вот заставить работать два **Fermi** на стандартной для них скорости 772 МГц не получилось: двуглавый представитель запускался на 607 МГц, из-за чего и уступил конкуренту порядка 5%.

Однако победа AMD оказалась чисто технической. Два **Cayman** потребовали слишком мощного охлаждения. Турбина с цилиндрическим вентилятором ревела как самолет. Другое дело GTX 590, на ней стояла обычная вертушка со стандартным уровнем шума.

Под конец года, буквально за пару дней до сдачи номера, в нашей редакции появились первые образцы нового поколения от AMD — **Radeon HD 7000**. Подробнее о них вы сможете прочитать в следующем номере. Здесь же отметим, что плата под кодовым названием **Southern Islands** сделана по новому 28-нм техпроцессу, оснащена 2048 потоковыми процессорами частотой 1 ГГц и 3 Гб GDDR5.

Из стана NVIDIA о новых платах официальной информации нет. Но, по слухам, переработанные Fermi также будут работать на частотах около 1 ГГц и смогут похвастаться увеличенным количеством CUDA-ядер. Представят платы в начале 2012 года.

Всегда с собой

В итогах мы обычно не касаемся темы ноутбуков, но в этот раз обойти ее не получится. Начало года ознаменовалось выходом мобильной версии процессоров Sandy Bridge. Новинки были основаны на десктопной архитектуре и оснащались топовыми графическими ядрами Intel HD Graphics 3000. Для больших ноутбуков появление Sandy Bridge означало только повышение общей вычислительной мощности, а вот малышам с диагональю 10-12 дюймов встроенное видеоядро позволило запускать многие современные игры на низких и средних настройках.

Еще одним подарком мобильным геймерам стал запуск относительно дешевых видеокарт **GeForce GT 550M** и **GT 555M**, соответственно, с 94 и 144 CUDA-ядрами. Карты с легкостью справлялись с проектами на DX10, а при небольшом разрешении экрана тянули движки на DX11. Что приятно, платы попали в ноутбуки среднего ценового диапазона — от 22 000 до 30 000 рублей.

Порадовала NVIDIA и в топовом сегменте, представив **GTX 580M**, аналог настольной **GTX 560 Ti**. Мощности с легкостью хватило на **Battlefield 3** с высокими настройками. Были подарки и от AMD — **Radeon Mobility HD 6990**, примерно соответствующая GTX 580M.

В середине года компания **Dell** допилила свою версию игрового нетбука. Представленный **Alienware M11x R3** с 11-дюймовым экраном был оснащен видеокартой GT 550M, процессором **Core i7-2617M** и показывал в **DiRT 2** внушительные 50 fps.

Однако главное событие года — первые представители концепции **Intel Ultrabook**, конкурента **Apple MacBook Air**. Тончайшие ноутбуки в алюминиевом корпусе выпустили сразу несколько компаний: **Acer**, **ASUS**, **Lenovo**, **Samsung** и **Toshiba**. Все модели были сильно похожи на «маки», но работали на родной Windows и стоили приемлемых денег — от 33 000 рублей.

•••

Как ни грустно это признавать, но за 2011 год на рынке железа ничего не изменилось. На рынке процессоров лидирует Intel, а AMD и NVIDIA сохраняют паритет. Выделились только ноутбуки: теперь можно играть даже на дешевом лэптопе. Грядущий год обещает быть интереснее — посмотрим на битву новых поколений видеокарт и свежие процессорные архитектуры AMD и Intel. Ну и, конечно, будем ждать игры, которые смогут нагрузить наше железо. Ведь без них от всех этих вычислительных блоков и сумасшедших частот никакого толку. ● ***Дмитрий Колганов***

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Рынок оперативной памяти в этом году впал в кому. Помимо представления новых модулей с чуть более высокой рабочей частотой, рассказывать в общем-то и не о чем. Наладить производство планок емкостью в 8 Гб никто не решился, да и про DDR4 все скромно промолчали. А вот цены за гигабайт снизили. Если в прошлом году его продавали по 750 рублей, то в этом уже по 300 рублей. Единственным серьезным изменением на рынке памяти стало появление наборов из четырех планок под новые Sandy Bridge-E.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

Лучшее железо-2011

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

Intel Core i7-3960X Extreme Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Sandy Bridge-E
- **Техпроцесс:** 32-нм
- **Сокет:** LGA2011
- **Количество ядер/потоков:** 6/12
- **Базовая частота:** 3,3 ГГц
- **Максимальная частота:** 3,9 ГГц
- **L3-кэш:** 15 Мб
- **Поддержка памяти:** DDR3-1600 (4 канала)
- **Количество линий PCIe:** 40 шт.
- **Интегрированная графика:** нет
- **Свободный множитель:** да
- **Энергопотребление:** 130 Вт
- **Цена:** 36 000 рублей

В этом году мы возлагали большие надежды на **AMD Bulldozer**, но победила опять **Intel**. Статус самого быстрого процессора получил **Core i7-3960X Extreme Edition**, о котором мы рассказываем на соседних страницах.

Флагман новой линейки базируется на архитектуре **Sandy Bridge-E**, оснащен шестью ядрами и рассчитан на установку в сокет LGA2011. В списке особенностей значатся четырехканальный контроллер памяти, поддержка 40 линий PCIe и, разумеется, свободный множитель, свойственный всем моделям «Extreme Edition». Интегрированной графики нет — ей не место в экстремальном процессоре.

От скорейшей покупки Core i7-3960X может отвадить лишь цена — кусок кремния стоит как хороший игровой системник.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

ASUS Rampage IV Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X79
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866 МГц до 64 Гб
- **Графические разъемы:** 4x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA (SATA Rev. 3)
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC898, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, 2x eSATA, аудио, кнопки «Clear CMOS» и «ROG Connect»
- **Дополнительно:** кнопки «Power» и «Reset», Bluetooth-адаптер, разъемы для термопар, адаптер OC Key, контактные площадки Probelt, крепление X-Socket
- **Формфактор:** E-ATX
- **Габариты:** 305x272 мм
- **Цена:** 18 000 рублей

Лучшая материнка 2011 года — это, безусловно, **ASUS Rampage IV Extreme**. Столь бескомпромиссной и технически совершенной платы мир еще не видел.

В продукте ASUS есть все, что может понадобиться для сборки топовой системы: сокет LGA2011, восемь слотов DDR3, четыре графических разъема с поддержкой **SLI** и **CrossFireX**, а также куча всевозможных портов. Однако плата создавалась в первую очередь для оверклокеров, стремящихся выжать из железа максимум, а потому здесь полно всяких «примочек». Перечислять их все не станем — за подробностями добро пожаловать в «Новинки». Скажем лишь, что Rampage IV Extreme — это настоящее оружие профессионалов, как бы пафосно это ни звучало.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366, AMD Socket AM2/AM2+/AM3
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:** 6 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 31 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,4 мм
- **Вентилятор:** 140-мм (900-1300 об/мин)
- **Уровень шума:** не более 21 дБ
- **Размеры:** 140x129x162 мм
- **Вес:** 860 г
- **Цена:** 1700 рублей

ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР

Thermalright HR-02 Macho

В прошедшем году было выпущено немало замечательных кулеров, однако статус лучшего получил **HR-02 Macho** от **Thermalright**. Этот охладитель нельзя назвать самым эффективным решением на планете, но для своей цены в 1700 рублей он невероятно хорош.

Thermalright упростила конструкцию оригинального **HR-02** и прицепила к радиатору качественный 140-мм вентилятор. К счастью, под нож пустили лишь второстепенные элементы вроде никелировки и наклона пластин. Перфорация ребер, большая площадь рассеивания, плотное расположение тепловых трубок и фирменное качество Thermalright никуда не делись — отсюда и прекрасные результаты.

С HR-02 Macho только одна беда — он не поддерживает сокет LGA2011. Однако проблему можно решить покупкой фирменного адаптера.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

NVIDIA GeForce GTX 590

- **Ядро:** 2x GF110
- **Количество транзисторов:** 2x 3 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2x 512 шт.
- **Частота ядра/потоковых процессоров:** 607/1215 МГц
- **Память — объем, частота:** GDDR5 — 3 Гб, 3414 МГц
- **Шина данных:** 2x 384 бит
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Длина платы:** 280 мм
- **Цена:** 27 000 рублей

AMD Radeon HD 6990

- **Ядро:** Antilles
- **Количество транзисторов:** 2x 2,64 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2x 1536 шт.
- **Частота ядра/потоковых процессоров:** 830/830 МГц
- **Память — объем, частота:** GDDR5 — 4 Гб, 5000 МГц
- **Шина памяти:** 2x 256 бит
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Длина платы:** 305 мм
- **Цена:** 25 500 рублей

ВИДЕОКАРТЫ

NVIDIA GeForce GTX 590

AMD Radeon HD 6990

В прошлом году лучшими видеокартами были признаны **GeForce GTX 580** и **Radeon HD 6970**. В нынешнем — их двухчиповые версии, **GeForce GTX 590** и **Radeon HD 6990**. В отсутствие новых архитектур именно двуглавые монстры пробрались на первые строчки рейтингов быстродействия.

Производительность этой пары находится приблизительно на одном уровне. Отчасти потому, что **AMD** хорошо поработала над оптимизацией **CrossFireX**. Отчасти потому, что **NVIDIA** перестраховалась, выставив для GeForce GTX 590 довольно низкие рабочие частоты. В любом случае мощности видеокарт хватает для любой современной игры на самых высоких настройках и максимальном уровне сглаживания.

На стороне Radeon HD 6990 — более низкая стоимость. GeForce GTX 590 подкупает меньшими размерами и более тихим охлаждением. Что важнее — решайте сами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, XL-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** до 9 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** до 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 4 внутренних
- **Слоты расширения:** 10 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (1200 об/мин, красная подсветка) спереди, 200-мм (1000 об/мин) сверху, 140-мм (1200 об/мин) сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, блок управления вентиляторами, док-станция для HDD, выдвижной контейнер
- **Максимальная высота кулера:** 186 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 322 мм
- **Размеры:** 57,9x60,6x25 см
- **Вес:** 13,7 кг
- **Цена:** 7500 рублей

КОРПУС

Cooler Master Storm Trooper

В номинации «Лучший компьютерный корпус» победу одержал **Cooler Master Storm Trooper**. Модель идеально подходит для создания мощного игрового ПК. Объем у него внушительный: для плат XL-ATX, флагманских видеокарт и монструозных кулеров его хватает с головой. Охлаждение также на высоте: базовая комплектация включает четыре разнокалиберных вентилятора с регулируемой скоростью вращения, а при желании число вертушек можно увеличить до восьми. Сборка системы в Storm Trooper — одно удовольствие, есть и безвинтовые крепежи, и место для прокладки кабелей.

Не обошлось и без красивого дизайна. Выглядит Storm Trooper в меру строго и агрессивно. На фоне прочих «черных ящиков» корпус выделяется необычной верхней панелью с массивной ручкой, а также красной подсветкой передних вентиляторов.

За что еще можно похвалить Storm Trooper? Его владельцам определенно придутся по душе док-станция под 2,5-дюймовые HDD, небольшой ящик для мелочевки и богатый набор разъемов на панели ввода/вывода.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 3000 (интегрированная)
- **Накопители:** 320 Гб HDD (5400 об/мин), 20 Гб SSD
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (3280 мАч)
- **Время автономной работы:** до 6 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 32,3x21,9x1,8 см
- **Вес:** 1,36 кг
- **Цена:** 32 000 рублей

РАБОЧИЙ НОУТБУК

Acer Aspire S3

Каким должен быть идеальный рабочий ноутбук? Компактным, автономным и в меру производительным. **Acer Aspire S3** наделен всеми этими качествами.

Компактностью этот ультрабук обязан цельнометаллическому корпусу из магниевого сплава: благодаря жесткости конструкции толщину удалось довести до 17,5 мм, а массу — до 1,36 кг. Автономность устройства обеспечивается аккумулятором на 3280 мАч, способным поддерживать жизнь ноутбука в течении 6 часов. Ну а за быстродействие отвечает энергоэффективный процессор **Intel Core i5-2467M** (1,6 ГГц), интегрированная графика и 4 Гб оперативной памяти.

Безусловно, у Aspire S3 есть конкуренты, превосходящие его по отдельным критериям: скажем, **Toshiba Z830** тоньше и легче, а у **ASUS Zenbook UX31** лучше экран. За что Acer получает высшую награду? Ответ прост — у этого ноутбука одна из самых удобных клавиатур в своем классе, а для рабочего лэптопа это куда важнее, чем яркий дисплей или маленький вес.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080), ЖК, LED-подсветка, 120 Гц
- **Процессор:** Intel Core-i7 2860QM (2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 16 Гб DDR3-1600 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 580M (2 Гб)
- **Накопители:** 2x 256 Гб (SSD)
- **Оптический привод:** DVD-RW (щелевая загрузка)
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA/USB 2.0, LAN, Mini DisplayPort, VGA, 2x HDMI (вход и выход), 4x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 9 ячеек
- **Дополнительно:** веб-камера 3 Мп, кардридер, подсветка клавиатуры и трекпада, очки 3D Vision
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 41x30,4x4,5 см
- **Вес:** 4,39 кг
- **Цена:** 120 000 рублей

ИГРОВОЙ НОУТБУК

Dell Alienware M17x R3

Ноутбуки **Alienware** пользуются особым уважением среди геймеров. Еще бы! Внешность у лэптопов суровая, железо мощное, а дополнительные функции реально полезны для игроков. Достойных конкурентов у «инопланетной» линейки за год не появилось, так что вопрос был лишь в том, какой именно модели отдать заветный титул. Выбор пал на **Alienware M17x R3**.

Качественная акустическая система, стильный корпус и настраиваемая подсветка были и у прошлой версии M17x, так что в R3 основные изменения коснулись железа. Ноутбук можно снарядить четырехъядерным **Intel Core-i7 2860QM**, 16 Гб оперативной памяти, видеокартой **GeForce GTX 580M**, несущей на борту 384 потоковых процессора, а также парой SSD на 256 Гб. С таким зверем сможет потягаться далеко не каждый игровой ПК, не говоря уже о ноутбуке.

Самое удивительное, что M17x не является самым быстрым лэптопом Alienware, однако лишь у него в списке опций значится дисплей с поддержкой **3D Vision** — этим-то он нас и покорил.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (960x540), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8260 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 1 Гб
- **Карты памяти:** microSD
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задние — 2x 5 Мп (автофокус, вспышка, 3D-съемка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/1700/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1730 мАч
- **Время работы:** разговор — до 8,5 ч, ожидание — до 358 ч
- **Размеры:** 12,6x6,5x1,2 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена:** 20 000 рублей

СМАРТФОН

HTC EVO 3D

Пока большинство производителей смартфонов принимало участие в гонке диагоналей, пикселей и ядер, **HTC** выпустила продукт, способный привлечь покупателей совершенно новой функцией — поддержкой третьего измерения. Речь идет об **EVO 3D**.

Благодаря параллакс-барьеру, расположенному поверх шикарного 4,3-дюймового экрана, владелец аппарата может видеть стереоскопический эффект без каких-либо очков — стоит лишь запустить соответствующее видео или фото. Также смартфон оснащен двумя камерами на 5 Мп, что позволяет создавать собственный 3D-контент.

Высокая производительность обеспечивается двухъядерным процессором и гигабайтом оперативной памяти. Премиальность — строгим дизайном, качественными материалами и великолепной сборкой. EVO 3D хорош во всем, кроме разве что веса.

Параллельно с продуктом HTC вышел еще один трехмерный смартфон — **LG Optimus 3D**. Однако он нацелен на более массовый сегмент рынка, а потому во многом уступает EVO 3D.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,4 дюйма (1280x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 3.2
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 2 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32 Гб
- **Поддержка карт памяти:** SD
- **Камеры:** задняя 5 Мп, фронтальная 0,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм миниджек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** 3G-модуль (опционально)
- **Размеры:** 24,1x2,1x17,4 см
- **Вес:** 598 г
- **Цена:** от 19 000 рублей

ПЛАНШЕТ

Sony Tablet S

В 2011 году расстановка сил на рынке планшетов особо не изменилась: есть **iPad** и есть все остальные. Из этих самых «остальных» больше всех отличился **Tablet S** от **Sony**.

В первую очередь он интересен дизайном — устройство стилизовано под свернутый журнал. Смело, удобно, красиво, и возросшая толщина не перекрывает эти достоинства. Потрудилась Sony и над программным обеспечением: и без того отличная **Android 3.2** дополнена множеством приятных надстроек вроде пульта управления телевизором и поддержкой игр с первой PlayStation.

Аппаратная составляющая у Tablet S не лучше и не хуже, чем у конкурентов: в корпусе скрывается вездесущий **Tegra 2**, гигабайт оперативки, сенсор на 5 Мп и опциональный 3G-модуль. Удивление может вызвать разве что экран с мало популярной диагональю — 9,4 дюйма.

Главным конкурентом Tablet S стал известный **ASUS Eee Pad Transformer Prime** на **NVIDIA Tegra 3**, который уже побывал в нашей редакции. Однако ASUS затянула с выходом до февраля 2012 года и за место в топе будет бороться только через 12 месяцев.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр рулевого колеса:** 30 см
- **Угол поворота:** до 1080 градусов (регулируемый)
- **Коробка передач:** подрулевые лепестки
- **Количество педалей:** 3 шт.
- **Совместимость:** ПК, PlayStation 3
- **Интерфейс:** проводной (USB 2.0)
- **Материалы:** резина, пластик, металл
- **Вес:** 11,7 кг
- **Цена:** 20 000 рублей

РУЛЬ

Thrustmaster T500RS

В номинации «Руль-2011» победу одержал **Thrustmaster T500RS**. Этот монументальный комплект баранки и педалей — мечта любого фаната автосимуляторов.

Руль обладает, пожалуй, лучшими характеристиками в своем классе: диаметр равен внушительным 30 сантиметрам, регулируемый угол поворота может достигать 1080 градусов, а за позиционирование отвечают магнитные датчики, способные распознать 65 536 положений. Еще один козырь — 65 Вт вибромотор, разгоняющийся до 3000 об/мин. Тряхнуть он может так, что мало не покажется. Похвалы заслуживают и массивные подрулевые лепестки, которые прикреплены непосредственно к базе и потому не теряются в поворотах.

Педальный блок также удался. Огромная металлическая конструкция несет на себе три «топталки», положение которых настраивается владельцем: они могут либо торчать из вертикальной стенки, либо высовываться из пола. Весит блок более 7 кг, и случайно сдвинуть его с места практически невозможно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** мембранные
- **Количество клавиш:** 104 + 12 дополнительных
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка клавиш
- **Размеры:** 51,5x19x2,2 см
- **Цена:** 4000 рублей

КЛАВИАТУРА

Razer Anansi

В прошедшем году компания **Razer** опровергла тезис о том, что клавиатура для MMORPG должна оснащаться большим числом дополнительных кнопок. У **Anansi** их всего двенадцать.

Секрет девайса в том, что семь бонусных кнопок, расположенных под пробелом, выполняют функции модификаторов и позволяют мгновенно переключаться между панелями быстрого доступа — про «Ctrl», «Alt» и «Shift» можно забыть. Еще пять дополнительных макро-клавиш расположены на левом краю устройства. Все кнопки Anansi — программируемые, причем макросы можно записывать прямо на лету. А чтобы избежать путаницы, в клавиатуре предусмотрено 20 профилей, между которыми можно переключаться нажатием клавиши. Еще пара доводов в пользу Razer — отличный механизм кнопок и изменяемая подсветка.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 11 400 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 боковых, колесико-кнопка, переключатель dpi
- **Дополнительно:** изменяемая подсветка, ЖК-дисплей
- **Вес:** 102 г
- **Цена:** 3600 рублей

МЫШЬ

SteelSeries Sensei

Скучная снаружи, фееричная внутри. Такова **SteelSeries Sensei**, лучшая мышь 2011 года. Корпус устройства позаимствован у старенькой модели **Xai**, так что Sensei полностью симметрична и подойдет даже левшам. Дополнительных кнопок у нее немного: по паре на каждом из боков да бинарный переключатель чувствительности по центру. Скуку разбавляет лишь изменяемая подсветка.

Поражает Sensei внутренней начинкой. Разрешение сенсора может достигать 11 400 dpi при шаге в 1 dpi, а встроенный 32-битный процессор корректирует действия игрока, динамически изменяя чувствительность и сглаживая траекторию. Все твики поддаются настройке, причем для этого даже не требуется установка драйвера — параметры отображаются на встроенном ЖК-дисплее.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** ткань/кожзам, поролон
- **Количество вибромоторов:** 6 шт.
- **Интерфейсы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Поддержка ОС:** Windows XP/Vista/7
- **Дополнительно:** функция массажа
- **Цена:** от 2100 рублей

ГАДЖЕТ

Gametrix JetSeat True Live Sense

Новые планшеты, видеокарты и корпуса появляются каждый месяц, а вот устройства вроде **Gametrix JetSeat True Live Sense** — изделия штучные. Меж тем эта вибронакидка будет полезна любому геймеру, да и стоит она относительно недорого.

Творение Gametrix крепится к креслу. Снаружи — кожзам или ткань, в зависимости от модели. Внутри — шесть вибромоторов. Во время игры они сотрясаются независимо друг от друга, реагируя на действия пользователя в виртуальном мире.

В принципе, устройство совместимо с любой игрой, но весь свой потенциал оно раскрывает лишь в **World of Tanks**: танковый симулятор использует специальный API, который позволяет прописать реакцию накидки на те или иные события. Также JetSeat True Live Sense хорошо проявляет себя в играх с реализованной обратной связью — устройство прикидывается геймпадом и перехватывает соответствующие сигналы. В остальных случаях накидка реагирует на низкие частоты в звуковом сопровождении — как правило, вибрация оказывается к месту.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (800x600), E-ink Pearl, сенсорный, монохромный (16 градаций серого)
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Флэш-карты:** microSD
- **Текстовые форматы:** PDF, EPUB, TXT
- **Графические форматы:** JPG, GIF, PNG, BMP
- **Аудиоформаты:** MP3, AAC
- **Разъемы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- **Цвета:** белый, красный, черный
- **Дополнительно:** стилус
- **Размеры:** 11x17,3x0,9 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена:** 6500 рублей

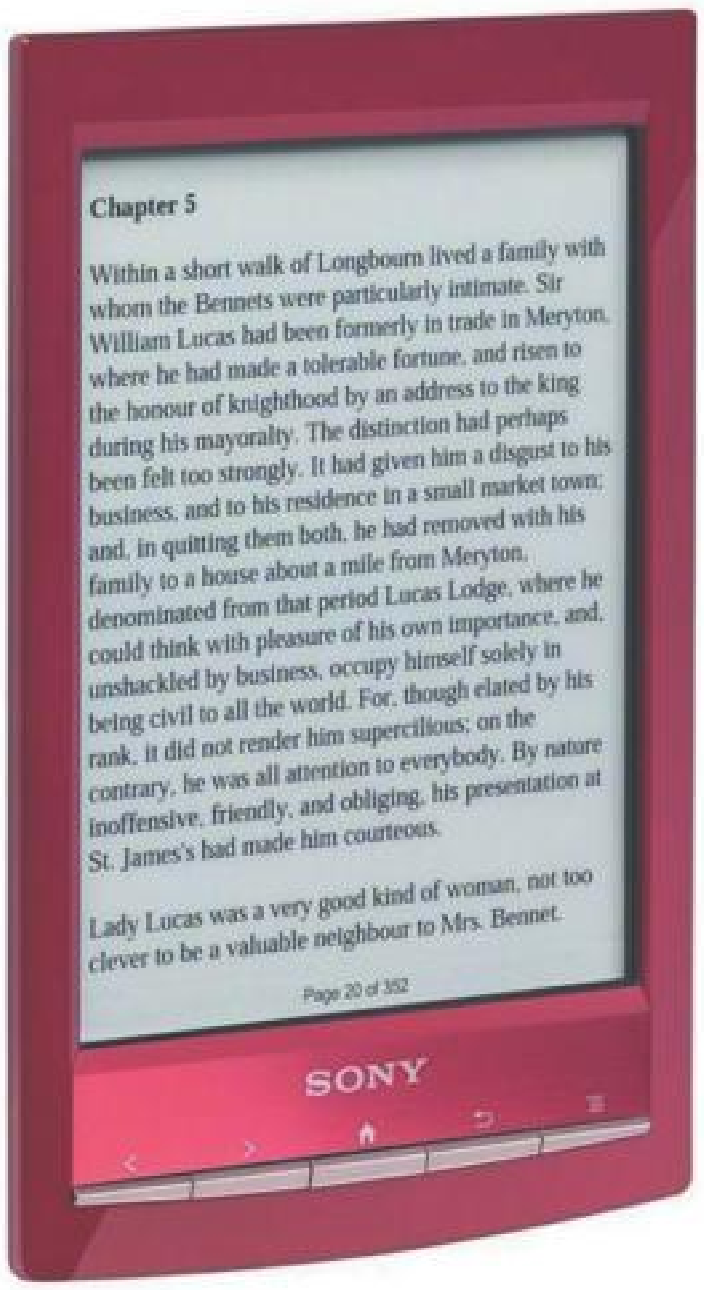
ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА

Sony PRS-T1

Лучший ридер 2011 года — **Sony PRS-T1**. Да, это не самая технологичная книга, но зато самая сбалансированная. Во-первых, — это 6-дюймовая читалка с рекордно малыми габаритами и весом, а значит, ее удобно носить с собой. Во-вторых, ее экран выполнен по технологии **E-ink Pearl**, так что контрастность и скорость перелистывания находятся на высоком уровне. В-третьих, аппаратные кнопки дополнены сенсорным экраном и управлять можно пальцами.

Не подвело и ПО: пользователю доступно много настроек, а список приложений включает в себя словарь и браузер, ради которого к ридеру прикрутили Wi-Fi-модуль. Пожаловаться можно разве что на малое число поддерживаемых форматов, но эта проблема решается при помощи конвертеров.

Ну и, наконец, PRS-T1 — первая книга Sony, которая официально поставляется в Россию. В фирменных магазинах за нее просят около 8000 рублей, а в интернете — от 6500 рублей.



КНИГИ ФИЛЬМЫ СЕРИАЛЫ АНИМЕ ИГРЫ МУЗЫКА ИСТОРИЯ
102 ТОМ
№02 2012
ФЕВРАЛЬ
МИР ФАНТАСТИКИ
МИР ФАНТАСТИКИ
ОБЛОЖКА: RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE
100 ЛЕТ
БАБУШКА АМЕРИКАНСКОЙ ФАНТАСТИКИ
АНДРЭ НОРТОН
ВОДНЫЙ МИР
ПОДЛИННАЯ ИСТОРИЯ ВСЕМИРНОГО ПОТОПА
КОСМИЧЕСКАЯ РЕГАТА
А ЕЩЁ БОКС РОБОТОВ, ВОЛШЕБНЫЙ ФУТБОЛ И ДРУГИЕ ВИДЫ СПОРТА
ТАКЖЕ В НОМЕРЕ
ХИЩНИКИ
ОПАСНЕЕ ЧЕЛОВЕКА
ОСКАР УАЙЛЬД
СИЛА И СЛАБОСТЬ
ЯПОНСКИЕ ПРИЗРАКИ
КАК УЗНАТЬ ИХ В ЛИЦО
ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ
СИБИРИ, АЗИИ И АМЕРИКИ
WWW.MIRF.RU
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
ЛУЧШИЕ КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ
ИТОГИ'11
В ПРОДАЖЕ С 24 ЯНВАРЯ
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПР... НИЯХ

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МЕЧТА ОВЕРКЛОКЕРА

ASUS Rampage IV Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X79 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866/2133/2400 МГц до 64 Гб
- **Графические разъемы:** 4x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA (SATA Rev. 3)
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC898, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, 2x eSATA, аудио, кнопки «Clear CMOS» и «ROG Connect»
- **Дополнительно:** кнопки «Power» и «Reset», Bluetooth-адаптер, разъемы для термопар, адаптер OC Key, контактные площадки Probelt, крепление X-Socket
- **Формфактор:** E-ATX
- **Габариты:** 305x272 мм
- **Цена:** 18 000 рублей

Компания **ASUS** представила материнскую плату для любителей разгона — **Rampage IV Extreme** на чипсете **Intel X79 Express**.

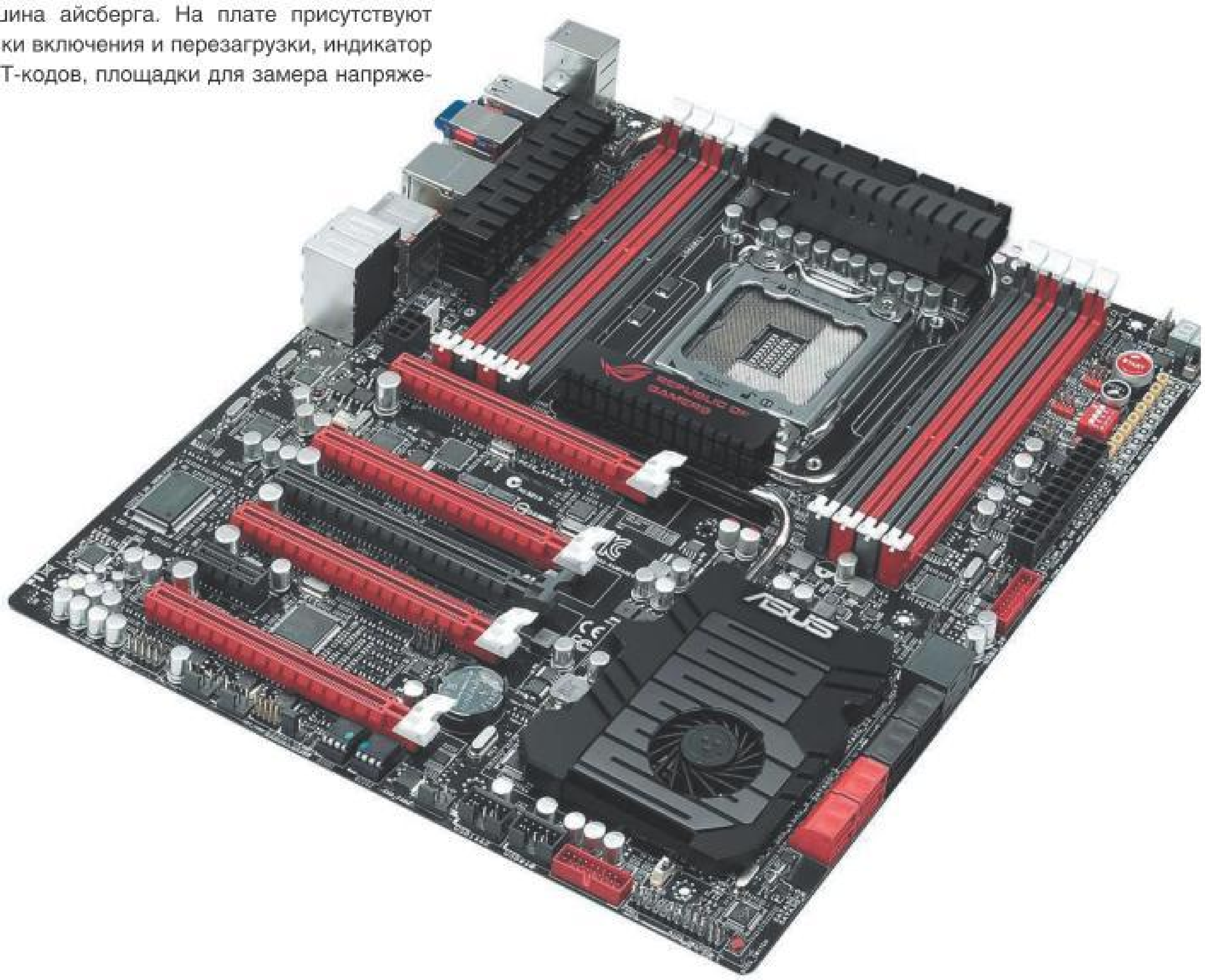
Начнем с того, что эта E-ATX-плата ориентирована на новейшие процессоры **Sandy Bridge-E**. Как следствие, новинка оснащена сокетом LGA2011, а благодаря четырехканальному контроллеру памяти еще и восемью слотами под DDR3.

Rampage IV Extreme может приютить самые сложные конфигурации SLI и CrossFireX: пять разъемов PCIe x16 стандарта 3.0, четыре из которых рассчитаны на установку двухэтажных видеокарт. Набор разъемов впечатляет: здесь и квартет SATA Rev. 3, и пара eSATA последней ревизии, и поддержка восьми портов USB 3.0.

Однако главная особенность Rampage IV Extreme — это потрясающие оверклокерские возможности. Продуманное активное охлаждение, 11-фазная цифровая подсистема питания и UEFI BIOS с массой настроек — лишь вершина айсберга. На плате присутствуют кнопки включения и перезагрузки, индикатор POST-кодов, площадки для замера напряжений, разъемы для подключения термопар, две микросхемы UEFI, а также инструменты для борьбы с «coldbug» — ошибкой, связанной с переохлаждением процессора. Список продолжает адаптер X-Socket, позволяющий использовать старые кулеры под LGA1366. Еще одна экзотика — коннекторы VGA Hotwire. Немного поработав паяльником, их можно соединить с видеокартой и управлять ее напряжениями через UEFI материнки.

Разгон осуществляется не только через BIOS, но и с помощью фирменных технологий ASUS — ROG iDirect, ROG Connect и OC Key. Первая позволяет динамически изменять параметры системы с помощью телефона или планшета на iOS. Вторая подразумевает разгон через подключенный ноутбук. Третья использует специальный DVI-адаптер для вывода необходимых настроек прямо на монитор, поверх изображения. Все три технологии работают на аппаратном уровне, не зависят от ОС и не оказывают на нее влияния.

Таким образом Rampage IV Extreme — превосходный полигон для проведения опытов, однако тем, кто не борется за каждый лишний мегагерц, многие функции покажутся избыточными.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры**: механическая
- **Количество клавиш**: 104 + 5 дополнительных
- **Время отклика**: 1 мс
- **Подключение**: проводное
- **Интерфейс**: USB 2.0
- **Размеры**: 47,5x17,1x3 см
- **Вес**: 1,5 кг
- **Цена**: 3600 рублей

ТИХАЯ ЧЕРНАЯ ВДОВА

Razer BlackWidow Stealth Edition

Механическая клавиатура — лучший подарок игроку. Кнопки с пружинками выгодно отличаются от своих мембранных собратьев: длинный ход, четкое срабатывание, тактильная отдача и долгий срок службы. Единственный их недостаток — чрезмерная шумность. При наборе текста механика стучит как сотня маленьких молоточков. В обновленной **BlackWidow** с этой проблемой справились.

В версии **Stealth Edition** используется новый тип переключателей: **Cherry MX Blue** вместо **Cherry MX Brown** в оригинале. Как следствие, клавиатура больше не «щелкает» — по звучанию BlackWidow Stealth Edition ближе к мембранным собратьям. Хотя ход клавиш по-прежнему составляет 4 мм, а срабатывание происходит примерно на полпути, нажимаются кнопки заметно мягче.

Еще одно нововведение — глянцевый корпус сменили на матовый — больше никаких бликов и грязи. В остальном перед нами знакомая BlackWidow: пять дополнительных клавиш, запись макросов на лету, распознавание до шести нажатий одновременно и время отклика 1 мс. За новое творение Razer просит 3600 рублей.

Заметим, что в списке новинок также значится модель **BlackWidow Ultimate Stealth Edition**, которая дополнительно оснащена USB-портом, аудиоразъемами для гарнитуры и регулируемой подсветкой. Стоимость «заряженной» версии — 6600 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор**: сенсорный моноблок
- **Операционная система**: Android 2.3
- **Дисплей**: 3,2 дюйма (480x320), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор**: Qualcomm MSM7225A (600 МГц)
- **Оперативная память**: 512 Мб
- **Встроенная память**: 512 Мб
- **Карты памяти**: microSD
- **Камера**: 3 Мп
- **Связь**: GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули**: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация**: A-GPS
- **Разъемы**: micro-USB; 3,5-мм джек
- **Аккумулятор**: литиево-ионный, 1230 мАч
- **Время работы**: разговор — до 7 ч, ожидание — до 500 ч
- **Размеры**: 10,3x5,7x1,3 см
- **Вес**: 108 г
- **Цена**: 8000 рублей

БЮДЖЕТНЫЙ АНДРОИДОФОН

HTC Explorer

Компания **HTC** вышла на рынок бюджетных смартфонов. Представленный **Explorer** выглядит лаконично: пластиковый корпус, сильно скругленные углы, отсутствие аппаратных кнопок на лицевой панели и металлическая вставка на оборотной стороне.

Дисплей небольшой (3,2 дюйма), но зато с разрешением 480x320. Работает система на процессоре **Qualcomm MSM7225A**, который, несмотря на частоту в 600 МГц, демонстрирует приличное быстродействие. Оперативки — 512 Мб, столько же и встроенной памяти. Смартфон оснащен слотом под microSD-карты, но в комплекте поставки накопителя нет — придется докупать. Explorer работает на **Android 2.3**, поверх которой установлен интерфейс **HTC Sense 3.5**, правда, немного урезанный, чтобы не перегружать процессор.

Слабое место новинки — камера. Она здесь для галочки: разрешение сенсора составляет 3 Мп, автофокус и вспышка отсутствуют. Оценили аппарат в 8000 рублей, столько же стоит прошлогодний **Wildfire S** с чуть более слабыми техническими характеристиками, но лучшей камерой.

ИНОПЛАНЕТНЫЙ ГОСТЬ

Тестирование игрового ноутбука Alienware M17x R3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран**: 17,3 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор**: Intel Core i7-2820QM (2,3 ГГц)
- **Память**: 8 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта**: NVIDIA GeForce GTX 580M
- **Жесткий диск**: 320 Гб (7200 об/мин)
- **Связь**: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0 + HS, LAN
- **Разъемы**: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, аудио, D-sub, 2x HDMI, S/PDIF, Mini DisplayPort
- **Аккумулятор**: литиево-ионный (9 ячеек)
- **Операционная система**: Windows 7 Ultimate 64-bit
- **Дополнительно**: кардридер, веб-камера 2 Мп
- **Габариты**: 41x30,4x4,5 см
- **Вес**: 4,26 кг
- **Цена на декабрь 2011 года**: 100 000 рублей

ИГРОМАНИЯ
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА!

В свое время компании **Acer** и **ASUS** выпускали линейки ноутбуков **Ferrari** и **Lamborghini**. Если бы **Dell** взяла образ автомобиля для своей серии Alienware, то это определенно был **Bugatti Veyron**. Дизайн — произведение искусства, под капотом — целый табун, цена — запредельная, да и достать в России не так-то просто: в продаже всего несколько моделей, и все самое вкусное — на заказ.

Приборная панель

Внешний вид **Alienware M17x R3** ни с чем не перепутаешь. Агрессивный дизайн и светящийся логотип-пришелец на крышке. Производительная начинка и мощнейшая система охлаждения упакованы в огромных размеров корпус весом больше 4 кг. Все элементы выкрашены в черный цвет, различаются только фактура отдельных частей и материалы — несколько типов пластика, а также алюминий и стекло. Собрано все качественно. Если раньше лэптопы Alienware отличались слабыми шарнирами и многочисленными люфтами, то сейчас, когда за дело взялась Dell, даже придраться не к чему.

Клавиатура — особый разговор. Механизм нажатия, запас хода, форма и размеры клавиш — все рассчитано до мелочей. Подсветка кнопок поддается гибкой настройке. В комплектном приложении **Alien-FX** можно настроить цвет для каждого участка клавиатуры. К примеру, раскрасить кнопки в цвета радуги или обозначить горячие клавиши для **World of Warcraft**. В правом верхнем углу рабочей области, над клавиатурой, расположен блок дополнительных клавиш, управляющих громкостью, воспроизведением, открытием дисковода и отключением беспроводных модулей.

Тачпад у M17x R3 большой — с подсветкой и мягкими кнопками. Придраться можно к не слишком явным границам, но для игрового ноутбука это не критично, все равно придется подключать мышку.

Оснащение

Повезло и с дисплеем. Хотя тут стоит обычная TN, по качеству цветопередачи M17x R3 заткнет за пояс многие «профессиональные» ноутбуки. Так что если в перерывах между играми вы любите повозиться с **Photoshop** или **3DS Max**, то M17x R3 сможет обеспечить не только внушительную вычислительную мощность, но и отличную картинку.

Пожалуй, единственный минус дисплея — глянцевое покрытие без антибликового экрана. Играть при ярком солнце невозможно, ощущение — будто сидишь перед зеркалом. Разрешение матрицы в нашем случае — 1920x1080, однако в более доступных конфигурациях можно встретить дисплей с 1600x900.

Впечатляет в M17x R3 и количество разъемов. На левой грани стоят LAN, D-sub, HDMI-out, Mini DisplayPort, два USB 3.0, S/PDIF-out, один аудиовход и пара выходов на наушники. На правой — еще два USB, eSATA/USB combo, а также HDMI-in. Есть еще оптический привод и SD/MMC-кардридер. Заметим, что разъем питания размещен на задней стороне ноутбука — кабель не будет болтаться на столе.

Также выделим четыре видеоконтакта: можно подключить любой монитор или телевизор. Необычно и наличие HDMI-in — он нужен для подключения внешних проигрывателей, которые смогут использовать M17x R3 в качестве монитора.

А вот набор беспроводных технологий стандартный. Никаких WiMax или хотя бы 3G, только Wi-Fi 802.11 a/b/g/n и Bluetooth 3.0.

Устройство

Dell Alienware M17x R3 продается в различных конфигурациях. К нам попала топовая. Работает ноутбук на процессоре **Intel Core i7-2820QM**. Четырехъядерный кристалл частотой 2,3 ГГц, автоматическим разгоном до 3,4 ГГц и 8 Мб кэш-памяти третьего уровня. В помощь ему установлено 8 Гб оперативной памяти DDR3-1333 МГц. За графику

отвечают сразу две видеокарты: встроенная в кристалл **Intel HD Graphics 3000** и дискретная **NVIDIA GeForce GTX 580M**. Последняя работает только под нагрузкой. Когда вычислительная мощь GeForce не требуется, включается интегрированное видеоядро. Переключение происходит автоматически, благодаря технологии Optimus.

Отметим, что GTX 580M — это не аналог десктопной видеокарты. По спецификациям плата соответствует настольной версии **GTX 560 Ti**: 384 CUDA-ядра на частоте 1240 МГц и GDDR5-память, работающая на скорости 3 ГГц.

Под хранение данных в нашем экземпляре выделили всего один HDD объемом 320 Гб и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Однако бывают версии и с более емкими накопителями — к примеру, в продаже есть конфигурации с двумя жесткими дисками по 750 Гб каждый.

Жми на газ!

Полоса препятствий для Alienware M17x R3 выглядела так: синтетические тесты **PCMark05** и **3DMark Vantage**, а также игровые **Devil May Cry 4**, **Resident Evil 5**, **DiRT 2** и **Aliens vs. Predator**. С настройками графики не стеснялись: все на максимум, разрешение 1920x1080, антиалиазинг на 4x.

Тесты прошли без проблем, ноутбук не выдал ни одной ошибки и стабильно отработал многочасовую программу, ни разу не перезагрузившись. Пожалуй, единственный негативный момент — видеокарта ощутимо шумела под нагрузкой.

Первый бенчмарк, PCMark05, выдал M17x R3 приличные 11 217 баллов, а это значит, что лэптоп отлично справляется со всеми базовыми задачами — запуском системы, чтением/копированием файлов, конвертированием музыки и фильмов. Не пожадничал с баллами и 3DMark Vantage, которому явно понравилась поддержка PhysX, — 16 256 баллов.

С играми на DirectX 10 ноутбук справился легко. В Resident Evil 5 — 81,5 fps, в Devil May Cry 4 — 106,3 fps. А вот в проектах на DX11 пришлось тяжело. В DiRT 2 на максимальных настройках M17x R3 дотянул всего до 37,7 fps, что для гоночной игры не так уж и много. Aliens vs. Predator ноутбуку поддался только на средних настройках графики, в самых тяжелых режимах fps держался на уровне 24,6 кадра.

• • •

Без сомнений, Alienware M17x R3 — лучший игровой ноутбук. Красивый, с отличным дисплеем и мощной начинкой. Традиционный бич Alienware (слабая сборка) канул в Лету. Отпугнуть от покупки такого красавца может лишь цена. Dell практически не регулирует цены на российском рынке, и накрутки на топовые модели огромные. Если официально протестированная версия стоит порядка 55 000 рублей, то в наших магазинах за нее просят около 100 000 рублей. ● ***Виктор Зайковский***

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
10 761	10 814	6236	11 217

3DMark Vantage

GPU	CPU	Overall
13 348	46 903	16 256

Игровые тесты

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10)		
VeryHigh, AF 16x	147,5	128,4
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	117,6	106,3
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x	95,8	86,7
High, AF 16x, AA 4x	91,4	81,5
DiRT 2 (DX11)		
Ultra, AF 16x	58,8	47,1
Ultra, AF 16x, AA 4x	52,1	37,7
Aliens vs. Predator (DX11)		
Low, AF 16x	41,2	36,7
High, AF 16x	33,1	29,4
VeryHigh, AF 16x	27,5	24,6

+ ПЛЮСЫ +

+ выдающаяся производительность
+ настраиваемая подсветка клавиатуры
+ множество портов
+ отличный экран
+ эффектный внешний вид

— МИНУСЫ —

- нет антибликового покрытия
- высокая цена в России

ПЕСЧАНЫЙ МОСТ ДВА

Изучаем новую процессорную архитектуру Intel Sandy Bridge-E

Модельный ряд Sandy-E

Характеристика	Core i7-3820K	Core i7-3930K	Core i7-3960X
Техпроцесс	32-нм	32-нм	32-нм
Количество ядер	4 шт.	6 шт.	6 шт.
Процессорный разъем	Socket LGA2011	Socket LGA2011	Socket LGA2011
Частота	3,6 ГГц	3,2 ГГц	3,3 ГГц
Автоматический разгон	3,9 ГГц	3,8 ГГц	3,9 ГГц
L3-кэш	10 Мб	12 Мб	15 Мб
Энергопотребление	130 Вт	130 Вт	130 Вт
Цена на декабрь 2011 года	не известна	21 000 руб.	36 000 руб.

Последние пять лет **Intel** придерживается строгого плана развития «Тик-так». На «тик» она переводит готовую структуру на новый техпроцесс. На «так» выпускает свежую архитектуру. В этом году производитель отошел от стратегии и представил очередную структуру вне очереди. Всего спустя год после запуска **Sandy Bridge** в продаже появились камни на **Sandy Bridge-E**. Перед тем как разбираться с новинкой, расскажем, что сейчас происходит с процессорными линейками Intel.

Король

В 2008 году Intel представила **Core i7** на архитектуре **Nehalem**. Серия стала первым шагом к новой политике разделения кристаллов по ценовым сегментам. Если до этого производитель представлял на одной платформе весь ассортимент камней, то с выходом Core i7 под **Socket LGA1366** процессорный гигант здорово упростил задачу. Запущенная линейка состояла всего из трех моделей, цены на которые стартовали от 12 000 рублей. Бюджетные версии Nehalem выпустили лишь через год. И вышли они на новой платформе.

Socket LGA1156 получил линейку процессоров **Lynnfield**, а за ней и первых **Clarkdale** со встроенным видеоядром. От старшего собрата платформа отличалась двухканальным контроллером памяти (у LGA1366 было три) и сокращенным набором линий PCIe. Сами же камни оказались существенно медленнее Nehalem, однако благодаря младшим сериям **Core i5/i3** сумели завоевать популярность.

В среде оверклокеров нашлось применение обеим платформам. Двухканальный контроллер памяти LGA1156 оказался не только быстрее предыдущих наборов логики, но и мог работать с оперативной памятью на частотах вплоть до 3 ГГц. Естественно, такие рубежи покорялись единицам, готовым поливать процессор и оперативную память жидким азотом, но даже на воздушном охлаждении получалось добиться 2,5-2,6 ГГц. К сожалению, на общую производительность скорость оперативки практически не влияла, и за рекордными fps приходилось обращаться к LGA1366.

Казалось, все уже привыкли к такому ценовому делению на рынке: владельцы Nehalem получают все привилегии, а обладатели LGA1156 — хорошую производительность за адекватные деньги. Однако все изменилось в конце 2010 года, когда на сцену вышли Sandy Bridge на новом **LGA1155**. Новинка оказывалась не только быстрее более дорогого предшественника, но еще и выгоднее, ведь на ней должно было работать следующее поколение 22-нм кристаллов на базе **Ivy Bridge**. Упускать позиции в верхнем сегменте Intel не захотела: на замену Socket LGA1366 представили **LGA2011** вместе с процессорами Sandy Bridge-E.

Удар по ядрам

При создании Sandy Bridge-E перед Intel стояла вполне определенная задача: совместить технологические преимущества LGA1366 с возможностями Sandy Bridge. При этом революции не требовалось — архитектура годовалой давности на голову превосходила восьмиядерных конкурентов из стана **AMD**.

В итоге от Sandy Bridge новинке досталось строение кристалла, а от LGA1366 — увеличенное количество ядер и новый контроллер памяти. Интересно, что отвечать на смелую инициативу AMD в Intel не стали. Новые Core i7 получили всего шесть ядер: камни с восемью вычислительными блоками выпустят лишь в 2012 году и уже на архитектуре **Ivy-E**. А для тех, кто не хочет ждать, Intel в начале следующего года представит серверные восьмиядерные решения на базе архитектуры Sandy Bridge-E (см. врезку «Ядерный потенциал»).

На всех парах

Одно из главных нововведений Sandy Bridge-E — способность работать с огромным количеством оперативной памяти. При этом речь не о новых модулях с увеличенной емкостью, а о свежем четырехканальном (!) ИКП (интегрированный контроллер памяти). Поскольку ждать от производителей планки с более высокой емкостью оказалось слишком долго, процессорный гигант решил действовать собственными силами: скрестил пару двухканальных контроллеров и обеспечил их синхронную работу.

В итоге максимальное количество слотов памяти увеличилось с шести (на LGA1366) до восьми. А это значит,

ЯДЕРНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Если посмотреть на устройство вычислительных блоков Sandy-E, можно заметить, что между интегрированным контроллером памяти, наборами системной логики и кэшем памяти третьего уровня расположились не шесть, а восемь ядер.

Причиной отключения двух блоков стала политика Intel: на одной архитектуре выпускаются как серверные, так и потребительские модели. Для большинства пользователей восемь ядер не нужны, для лидерства в топовом сегменте хватает и шести.

Зато на серверном рынке шестью ядрами никого не удивишь, поэтому для самых требовательных вычислительных центров уже в первом квартале 2012 года появятся восьмиядерные **Intel Xeon E5**.

В ПОГОНЕ ЗА ОБЪЕМОМ

Еще несколько лет назад пользователь, покупая оперативную память, не задумываясь, брал два модуля. Появившийся в начале столетия двухканальный контроллер памяти быстро вытеснил с рынка своего «одноногого» предшественника, не оставив ему даже шансов на победу. Но в 2008 году выяснилось, что и два канала не могут обеспечить максимальные пропускные способности оперативной памяти стандарта DDR3. Процессоры Intel Core i7 принесли трехканальный контроллер памяти, который пусть и ненамного, но все же был быстрее предшественника. К сожалению, трехканальная память, что называется, не пошла. Организовать развязку типа «звезда» оказалось сложно, и в LGA2011 инженеры вернулись к четному числу каналов.

что в систему можно установить не 24, а 32 Гб DDR3. Когда же появятся планки объемом в 8 Гб, количество оперативки разрешат нарастить до 64 Гб.

К сожалению, соединить два чипа без последствий для скорости работы не удалось. Использование четырех планок создало огромную нагрузку на ИКП и губительно сказалось на временных задержках. Так что оперативка на LGA2011 работает с высокими таймингами.

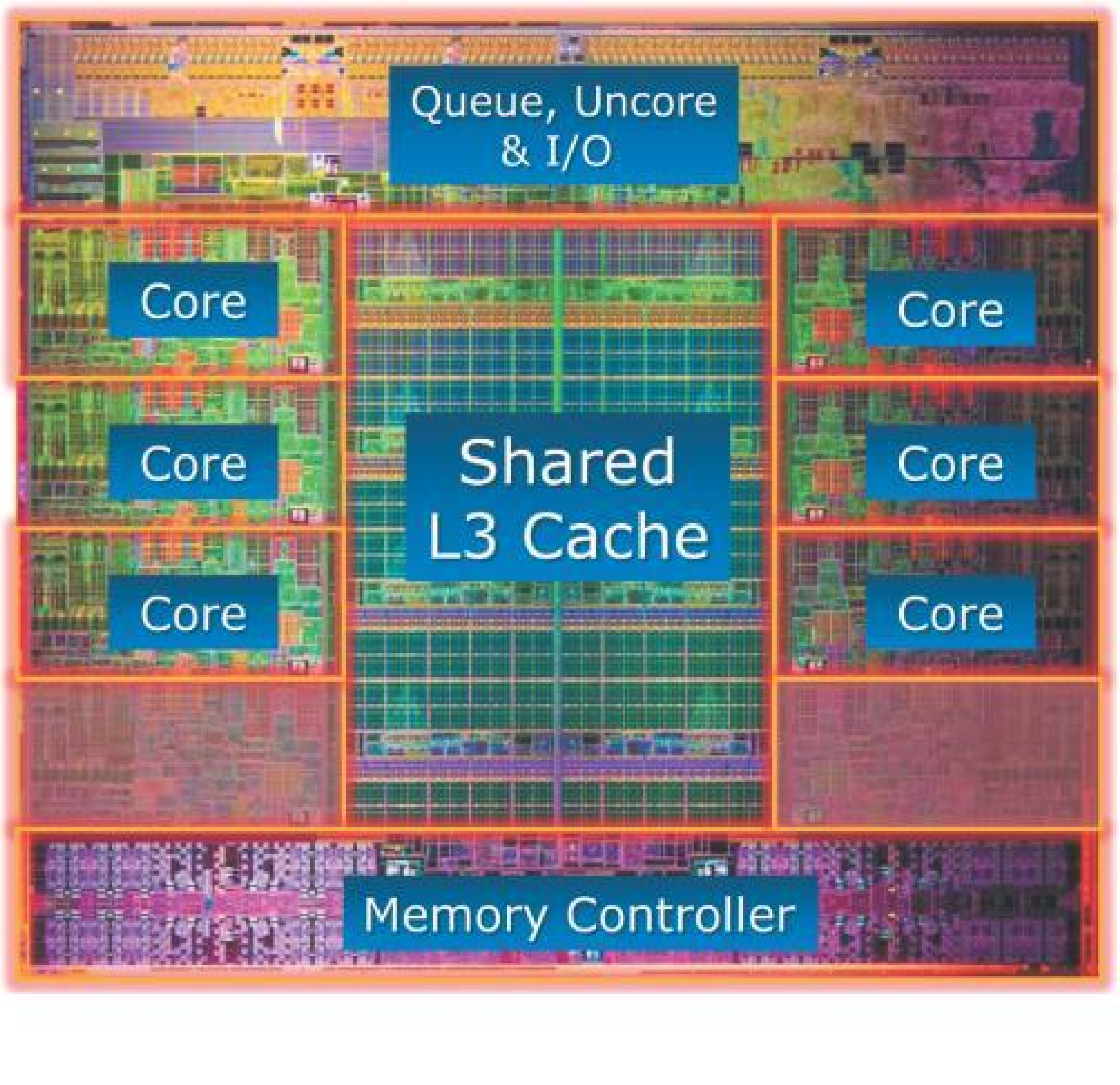
Другая проблема с вводом большого количества памяти — размещение дополнительных слотов на материнской плате. На привычном месте, справа от сокета, они не поместились. Задачу решили оригинально: слоты раскидали вокруг сокета, по два канала с каждой стороны. Таким образом получилось не только организовать грамотную разводку питания, но и обеспечить свободный доступ как к самому процессорному разъему, так и к креплениям системы охлаждения.

Змей Горыныч

Еще одна особенность новинки — увеличенное количество линий PCIe. Если Sandy Bridge обеспечивал всего 16 линий и без дополнительных чипов позволял собрать SLI-систему только по схеме x8+x8, то с Sandy Bridge-E уже можно работать на полной скорости x16+x16. А если производитель не пожадничает и разместит на материнской плате дополнительные слоты для видеокарты, то и 4-way SLI по схеме x16+x8+x8+x8 не проблема.

Изменению подверглась и технология **Turbo Boost 2.0**, представленная в Sandy Bridge. В отличие от первой версии, новый Turbo Boost разгоняет процессор не за счет запаса TDP, а на основе реальных температурных данных. Кристалл холодный — увеличиваем скорость, нагрелся — включаем пропуск тактов. Такой подход давал огромные приросты скорости, но и ставил определенные условия перед производителями материнок, которым пришлось обеспечить стабильную работу на повышенных частотах. Справились с задачей не все.

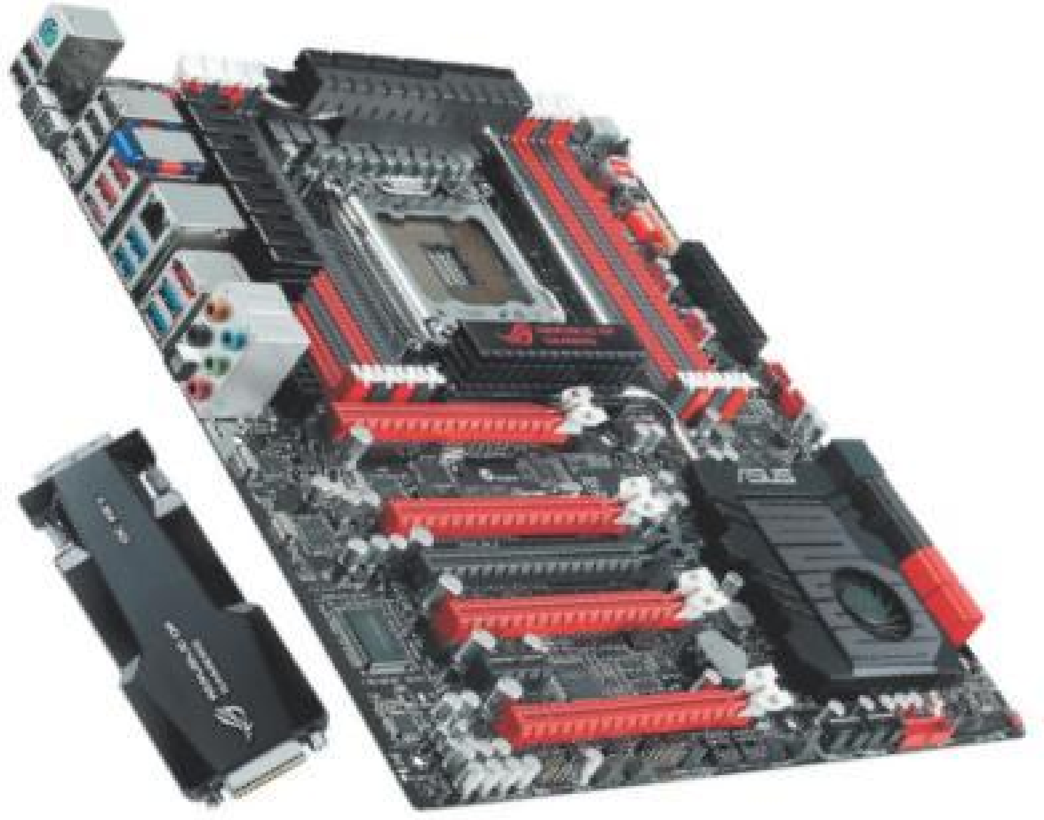
Во время разгона Turbo Boost 2.0 повышает множитель процессора. Для топового Core i7-3960X он равен 33 на стандартной частоте 3,3 ГГц. При работе под Turbo Boost 2.0 кристалл может разогнаться до 3,9 ГГц. Однако множитель 39 доступен далеко не на всех платах. К примеру, для материнок MSI и Gigabyte при полной нагрузке максимальное значение множителя равно 36, а 39 открывается только во время простоя части ядер. В то же время платы ASUS используют наивысшие значения при любых нагрузках.



ПАМЯТНЫЙ ЧЕМПИОН

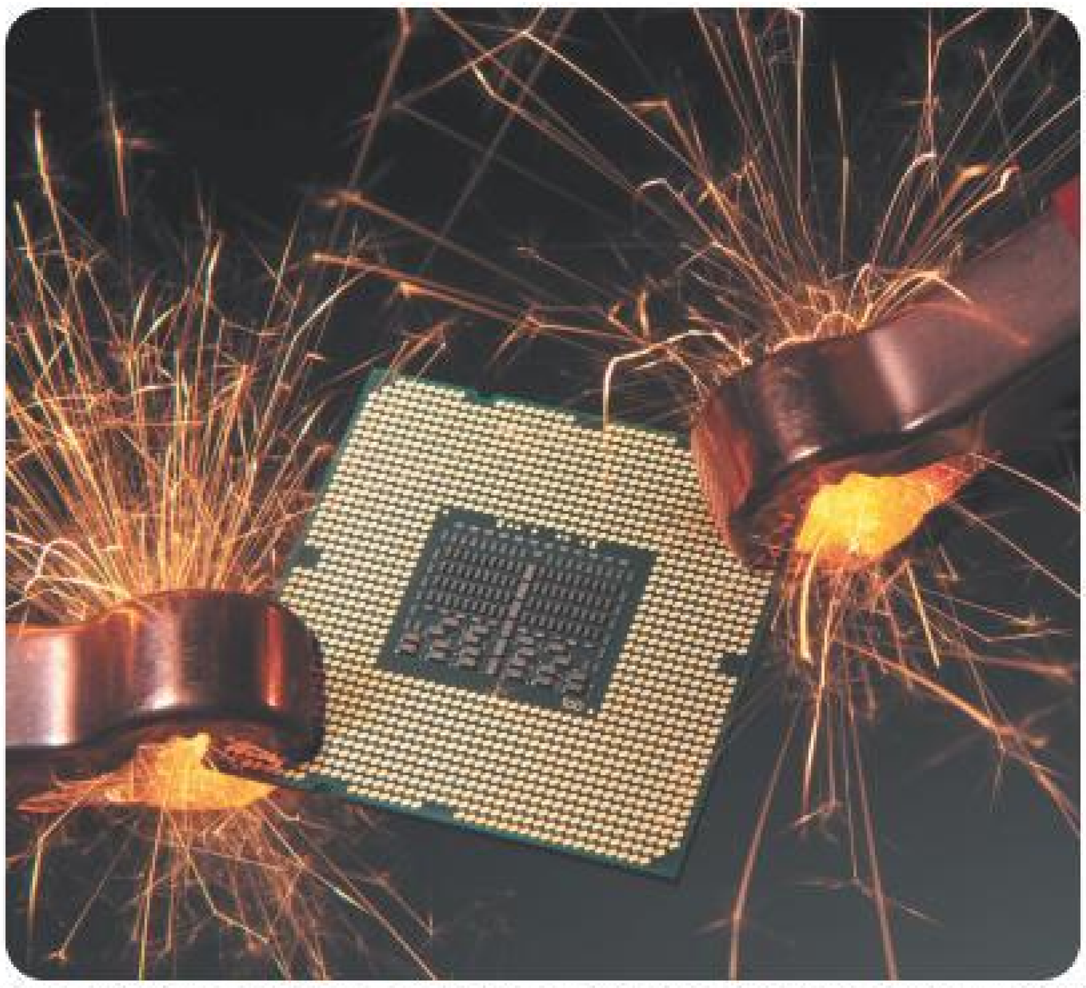
С запуском в серию нового чипсета **Intel X79** производители материнских плат обновили линейку своих продуктов. Самой интересной из представленных плат оказалась **ASUS Rampage IV Extreme**, пополнившая серию **Republic of Gamers**. К разработке этой материнки приложили руку такие оверклокеры, как Andre_Yang, Shamino, Raja.

Одним из технологических преимуществ Rampage IV Extreme стала поддержка делителя памяти, позволяющего достигать частот 2666 МГц и выше. В результате экспериментов с жидким азотом на процессоре Intel Core i7-3960X и оперативной памяти производства **G.Skill** сотрудникам ASUS удалось поставить первый рекорд для четырехканального режима работы — 2700 МГц.



БОЕВЫЕ ПОТЕРИ

Несмотря на то, что Sandy-E — топовая линейка Intel, в некоторых приложениях она будет медленнее своей предшественницы. В новых кристаллах нет встроенного графического ядра, так что о функции Quick Sync придется забыть. Напомним, что эта технология была одним из козырей Sandy Bridge. Движок брал на себя все расчеты по декодированию видео, разгружая основные вычислительные мощности процессора. Плюс с его помощью можно было перекодировать 15 Гб Full HD-фильм под iPad всего за 12 минут, в то время как обычный процессор на это тратил около часа.



Прыжок по шине

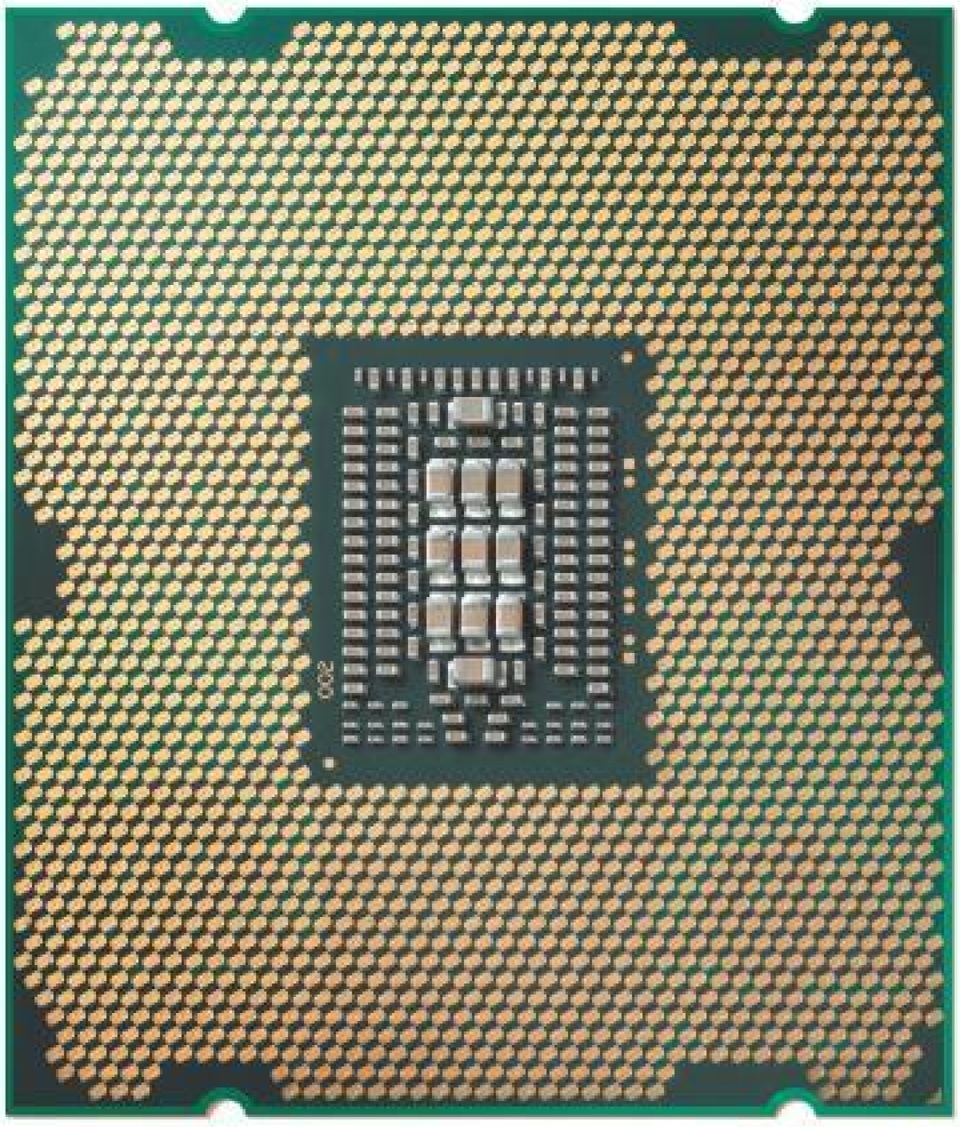
Частоту Sandy Bridge-E можно поднять и вручную. При этом, в отличие от предшественницы, сделать это можно на любых процессорах, даже с заблокированным множителем. Да, вы не ошиблись, Intel вернула разгон по шине. Правда, значения BCLK строго ограничены, есть всего четыре страпа: 100, 125, 166 и 250 МГц. Умножив данные значения на множитель, можно добиться впечатляющих частот, даже без использования экстремальных версий кристаллов. Однако на практике ситуация с разгоном «неэкстремальных» моделей может обстоять несколько хуже. Причина кроется в злополучном контроллере памяти.

Как оказалось, далеко не все камни могут работать на высоких страпах. К примеру, на момент выхода в продажу на 250 МГц BCLK не запускался ни один из представленных экземпляров. Даже самые лучшие образцы работали максимум на 166 МГц. Причину определили быстро: при переходе с 125 на 166 МГц происходит смещение множителей оперативной памяти. Для более низкого множителя памяти значение частоты становится на шаг выше, а эта операция доступна лишь самым удачным экземплярам.

Еще одна проблема разгона — высокое тепловыделение. На стандартном кулере за 1500 рублей удается выжать из кристалла порядка 4,4-4,5 ГГц, с самыми дорогими суперкулерами скорость увеличивается до 4,6-4,7 ГГц. Примерно тех же цифр получается добиться с СВО начального уровня. С наиболее продвинутыми системами цифра может увеличиться еще на пару сотен МГц. Не даются с Sandy Bridge-E и мировые рекорды. Под жидким азотом тактовая частота получается не выше 5,8 ГГц. Для сравнения: Sandy Bridge легко добирались до отметки 6 ГГц.

В Intel проблему перегрева решили с традиционным размахом. В боксовые версии экстремальных моделей стали класть водяные системы охлаждения и научили Turbo Boost 2.0 включать пропуск тактов при повышении температуры до 89°C.

Назвать Intel Sandy Bridge-E революционными процессорами не получится. Да, нарастили общее количество оперативной памяти, добавили линий PCIe, разблокировали разгон по шине. Однако никаких архитектурных улучшений нет. Правда, это не отменяет того, что Sandy Bridge-E будут новым лидером производительности. Все-таки шесть ядер на архитектуре Sandy Bridge — серьезная заявка на победу. Но не будем торопить события, проведем тесты. ● ***Владислав Захаров***



ЗОЛОТОЙ ПРОЦЕНТ

Тестирование процессора Intel Core i7-3960X

Технические характеристики

Характеристика	Core i7-2600K	Core i7-990X	Core i7-3960X	AMD FX-8150
Техпроцесс	32-нм	32-нм	32-нм	32-нм
Количество ядер	4 шт.	6 шт.	6 шт.	8 шт.
Количество транзисторов	995 млн	731 млн	2270 млн	2000 млн
Процессорный разъем	Socket LGA1155	Socket LGA1366	Socket LGA2011	Socket AM3+
Частота	3,4 ГГц	3,47 ГГц	3,3 ГГц	3,6 ГГц
Максимальная частота Turbo Boost	3,8 ГГц	3,6 ГГц	3,9 ГГц	4,2 ГГц
L3-кэш	8 Мб	12 Мб	15 Мб	8 Мб
Частота GPU	850 МГц	нет GPU	нет GPU	нет GPU
Энергопотребление	95 Вт	130 Вт	130 Вт	125 Вт
Рекомендованная цена	9000 рублей	31 000 рублей	31 000 рублей	7500 рублей

Статью о тестировании новых процессоров мы обычно начинаем в таком духе: «достать на тесты новинку было сложно, но мы это сделали». За этой дежурной фразой скрывается полторы недели интенсивных переговоров с производителями, их представителями и коллегами из дружественных и не очень изданий. Примечательно, что сами кристаллы обычно достаются довольно просто, их завозят в достаточном количестве. Куда сложнее бывает с остальными компонентами. К примеру, когда мы впервые тестировали **Nehalem** под **LGA1366**, в России была всего пара плат с нужным сокетом. А вот на тестах **Clarkfield** под **LGA1156** неожиданно не оказалось креплений для кулеров, приходилось пользоваться комплектной системой охлаждения Intel. С **Sandy Bridge-E** все оказалось проще. Выход кристаллов немного задержался, так что и кулеров, и материнок было с избытком, а вот за камнями пришлось побегать, их в нашу страну завезли всего пять штук. Мы достали самый мощный — Core i7-3960X — протестировали его и сейчас расскажем, что получилось.

Собираем систему

Впечатление новый кристалл производит будь здоров. По размерам i7-3960X примерно на четверть больше предшественников. Чтобы удержать такую махину в сокете, пришлось менять всю систему креплений. Вместо одной легкой защелки кристалл держат два мощных рычага, которые надо открывать в строго определенном порядке. Изменились и крепления кулера, расстояние между отверстиями для стоек увеличилось примерно в полтора раза, так что, если не хотите менять проверенную годами систему охлаждения, задумайтесь над приобретением нового набор ножек.

К счастью, нам мучиться с поисками кулера не пришлось. В основу нашего тестового стенда легла материнская плата **ASUS Rampage IV Extreme**, оснащенная фирменной системой **ASUS X-Socket**, переходником с LGA2011 на LGA1366. Оперативной памяти на материнку установили четыре планки **Corsair Dominator GTX8 2400 МГц** по 2 Гб каждая. В качестве видеокарты выбрали трехсло-

Синтетические тесты

PCMark7

Модель процессора	Overall	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	4189	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	5202	124%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	**4427**	**106%**
Core i7-990X (3,47 ГГц)	4389	105%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	4153	99%

3DMark Vantage

Модель процессора	GPU	CPU	Overall	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	26132	**34451**	**27811**	**100%**
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	26752	46797	29960	136%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	**26522**	26327	26473	76%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	26071	32466	27422	94%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	23159	19886	23012	58%

CineBench R11.5

Модель процессора	CPU score	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	**9,1**	**100%**
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	12,6	139%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	6,3	69%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	8,4	93%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	6	67%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)

Модель процессора	High, 1920x1080, AF 16x	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	131,7	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	139,8	106%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	130,6	99%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	**134,3**	**109%**
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	128,2	97%

Street Fighter 4 (DX11), max settings

Модель процессора	Points	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	19118	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	21333	112%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	18513	97%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	**19356**	**101%**
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	16234	85%

Aliens vs. Predator (DX11)

Модель процессора	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	**82,9**	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	83	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	83,1	100%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	83,1	100%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	81	100%

Приложения

SuperPi 1.5 32M

Модель процессора	Время, сек.	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	609,7	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	454,7	134%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	**596,8**	**102%**
Core i7-990X (3,47 ГГц)	634,9	96%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	1159,2	53%

CyberLink MediaEspresso 6.5 (1080p (15 Гб) в Apple 720p)

Модель процессора	Время	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	**42 минуты**	**100%**
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	31 минута	135%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	56 минут	75%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	48 минут	88%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	51 минута	82%

WinRAR 4.0 (встроенный бенчмарк)

Модель процессора	Score	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	**4504**	**100%**
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	5582	124%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	4000	89%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	4262	95%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	3895	86%

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Синтетические тесты	Приложения	Игры	Общая производительность	Рекомендованная цена
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	100%	100%	100%	100%	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	133%	131%	106%	123%	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	83%	89%	99%	90%	29%
Core i7-990X (3,47 ГГц)	97%	93%	103%	98%	100%
AMD FX-8150 (3,6 ГГц)	75%	74%	94%	81%	24%

товую **ASUS GeForce GTX 580 Matrix**. Памятуя о том, что топовый шестиядерник надо охлаждать под СВО, мы установили недорогую водянку **Corsair H100**.

Противники

В конкуренты новому лидеру записали пару кристаллов Intel и один **AMD**. Компания получилась отличной: шестиядерный **Core i7-990X** под LGA1366, **Core i7-2600K** под LGA1155 и **AMD FX-8150** с восемью вычислительными блоками. Чтобы полностью раскрыть потенциал всех кристаллов, тесты мы подобрали из разных областей: синтетика, реальные программы и игры.

В первом бенчмарке — комплексном **PCMark7** — герой нашего обзора выступил неуверенно. Он уступил как Core i7-990X, так и i7-2600K, сумев оторваться только от FX-8150, да и то ненамного — всего 36 баллов. Ситуацию исправил **3DMark Vantage**. В графе CPU новичок легко обошел всех своих конкурентов. Приблизиться к нему смог только i7-990X, разница всего 6%.

Следующий тест — многопоточный рендер **CineBench R11.5 64-bit** — показал похожие результаты. FX-8150 отстал на 33%, i7-2600K уступил 31%, а i7-990X — 7%. А вот в **WinRAR 4.0** преимущество i7-3960X оказалось не столь впечатляющим: 5-14%. Осложнилась ситуация в однопоточном **SuperPi 1.5**. Sandy Bridge-E смог обойти лишь i7-990X и FX-8150, показал примерно одинаковый результат со своим предшественником, проиграв ему 2%.

Зато что i7-3960X удалось лучше остальных — конвертирование видео. Отрыв от соперников составил 12-25%. А вот в играх разницы между конкурентами мы не увидели. Производительности всех кристаллов с избытком хватило как на **Resident Evil 5**, так и на **Aliens vs. Predator**: количество fps уперлось в видеокарту. Единственный тест, в котором была заметна разница, — **Street Fighter 4**, в котором заметно отстал FX-8150.

● ● ●

Ощущения от Sandy Bridge-E, прямо скажем, неоднозначные. С одной стороны, Core i7-3960X в большинстве приложений обогнал всех своих соперников. С другой — разрыв с ближайшим конкурентом — i7-990X — составил 2%, что не так уж и много, учитывая, что для Sandy Bridge-E придется покупать новую материнскую плату и память. Странно выглядит и преимущество перед i7-2600K: i7-3960X стоит в три раза дороже, но показывает всего на 10% больше. Так что заключение у нас следующее. Sandy Bridge-E — это, безусловно, новый лидер производительности, но покупать его пока нет смысла, слишком уж дорого обходится эта пара процентов. ● ***Владислав Захаров***

ПЛЮСЫ

+ самый быстрый процессор в мире
+ четырехканальный ИКП

МИНУСЫ

- высокая цена
- новый сокет

МАЛЫШ И КАРЛСОН

Тестирование низкопрофильного кулера Cooler Master GeminII M4

В «Игромании» мы часто тестируем большие кулеры — башни с несколькими десятками пластин, минимум шестью теплопроводными трубками и парой крупногабаритных вентиляторов. Однако такие махины нужны далеко не всем: не у каждого есть толстый корпус или топовый процессор с TDP под 130 Вт. Так что сегодня мы отвлечемся от суперкулеров и расскажем о низкопрофильной системе охлаждения **Cooler Master GeminII M4**, которую мы получили напрямую в представительстве разработчика.

Подарок

Поставляется кулер в фирменной коробке из плотного картона белого цвета. Внутри все очень аккуратно: толстый пенопласт по форме конструкции, инструкция по установке на русском языке, набор креплений под самые популярные сокеты, накидная отвертка и маленький тюбик фирменной термопасты. Сам GeminII M4 выглядит необычно. От небольшого основания поднимаются четыре теплопроводные трубки, изогнутые под прямым углом. Радиатор набран 47 алюминиевыми пластинами, расположенными вертикально. Форма — трапециевидная, в самом узком месте высота ребра — 8 мм, в самом толстом — 21 мм. Общая высота конструкции — всего 45 мм. Основание кулера — четыре медные трубки. Полировка качественная: зеркального блеска нет, но и без грубых неровностей.

Больше всего в GeminII M4 впечатляет вентилятор. Это 120-мм вертушка, заключенная в корпус высотой всего 15 мм, в два раза ниже стандартной крутилки. Лопасти у вертушки необычные, они изогнуты в обеих плоскостях.

Система креплений GeminII M4 — стандартная для Cooler Master. Здесь нет универсальных стоек под все сокеты сразу, для каждой серии кристаллов в наличии собственные опоры. Закрепить кулер на материнской плате просто. Выбираем подходящие стойки, привинчиваем их к основанию парой болтиков и устанавливаем кулер на процессор. Затем притягиваем конструкцию через планку на оборотной стороне платы — и готово, осталось только подключить вентилятор к выходу на материнке.

Коробок

Тестировать GeminII M4 мы собирались по стандартной схеме: собрать систему на **X58 Express**, установить четырехъядерный **Intel Core i7-920** и проверить температуру под нагрузкой. Планы нарушил комплект поставки кулера. Хотя на коробке была заявлена поддержка Socket LGA1366, соответствующих креплений в комплекте не оказалось, их заменили стойками под LGA2011. Найти заявленные ножки нам не удалось, поэтому тестирование провели на процессоре **Intel Core i7-860** — четырехъядерном кристалле частотой 2,8 ГГц.

Установили его на плату **ASRock P67 Transformer**, специальном издании чипсета **P67 Express** с сокетом LGA1156. Оперативную память набрали двумя планками **Kingston HyperX DDR3-1666**. Операционную систему установили на твердотельный накопитель **Kingston SSDNow**.

В режиме бездействия тестовый процессор нагрелся до 39°С. После запуска специальной грелки **LinX** температура выросла до 77°С. Для сравнения: боксовый кулер **Intel** показал 40°С и 78°С соответственно.

• • •

Несмотря на вполне обычные результаты, GeminII M4 нам понравился. В первую очередь — своей тихой работой. В режиме простоя вертушка замедляется до 500 об/мин и практически не шумит. Для HTPC или игрового компьютера начального уровня это большой плюс.

Дмитрий Колганов

Результаты тестов

Модель кулера	Standard	LinX
Cooler Master GeminII M4	39°C	77°C
Intel	40°C	78°C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+
- **Материалы радиатора:** алюминий
- **Количество тепловых трубок:** 4 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 57 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,4 мм
- **Вентиляторы:** 120-мм (500-1600 об/мин)
- **Уровень шума:** 30 дБ
- **Дополнительно:** термопаста, накидная отвертка
- **Размеры:** 137x122x59 мм
- **Цена:** 1200 рублей

ПЛЮСЫ

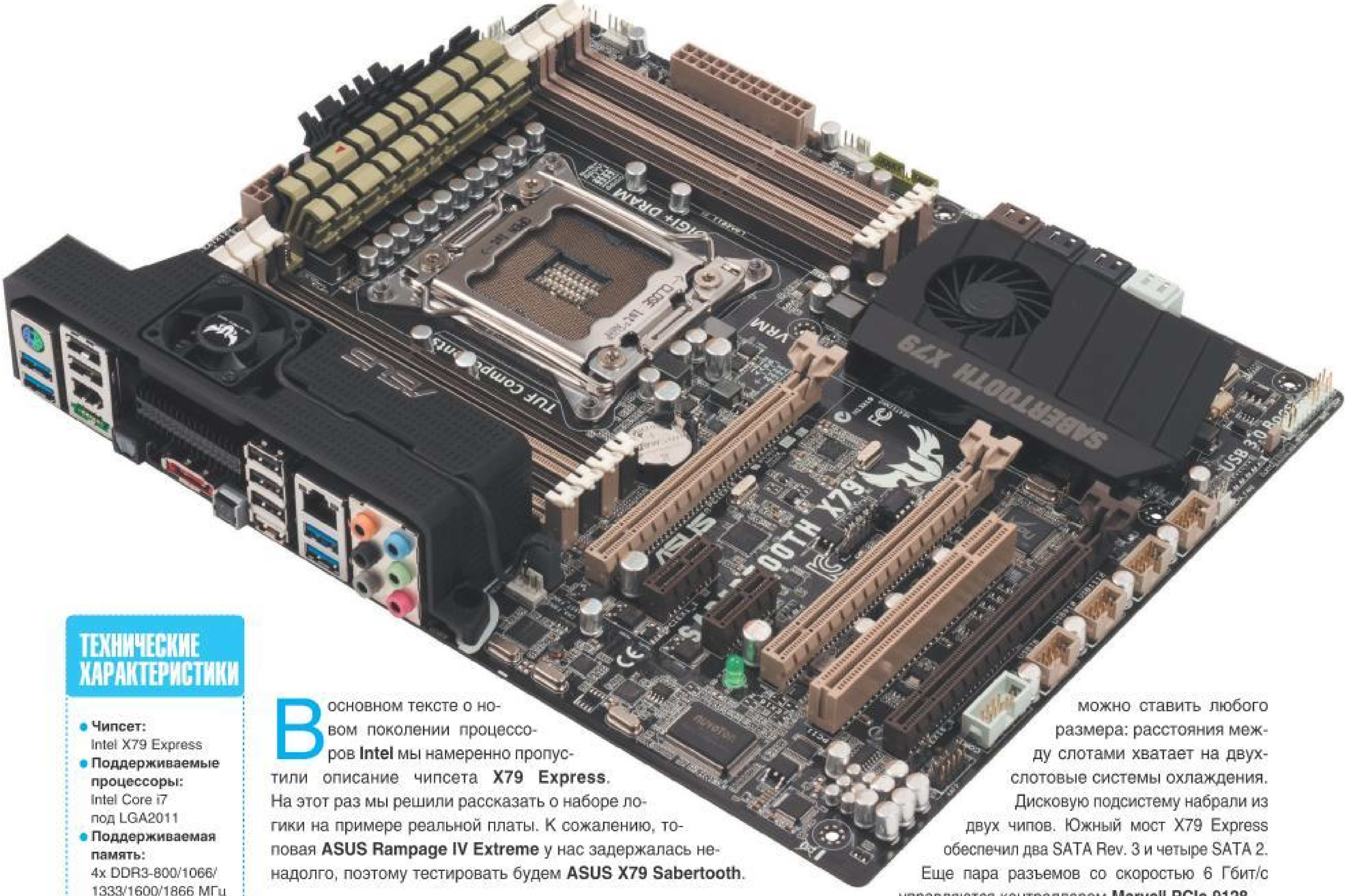
+ компактный
+ тихий
+ хороший дизайн

МИНУСЫ

- высокая цена
- скромная производительность

ВОЙНА С САБЛЕЗУБЫМ

Тестирование материнской платы ASUS X79 Sabertooth



В основном тексте о новом поколении процессоров **Intel** мы намеренно пропустили описание чипсета **X79 Express**. На этот раз мы решили рассказать о наборе логики на примере реальной платы. К сожалению, топовая **ASUS Rampage IV Extreme** у нас задержалась ненадолго, поэтому тестировать будем **ASUS X79 Sabertooth**.

Меч и щит

Материнка поставляется в большой серой упаковке. Внутри, помимо платы, есть толстенькая инструкция на русском языке, диск с драйверами, шесть SATA-кабелей, мостик SLI, а также переходник для подключения корпусных кнопок и индикаторов работы. Сама X79 Sabertooth выглядит солидно. Большая ATX на черном текстолите со слотами коричневого цвета. По обеим сторонам от огромного Socket LGA2011 раскиданы восемь слотов под оперативную память. Над процессорным разъемом выстроились в ряд 14 фаз системы питания: восемь на процессор, четыре на память и еще две на System Agent (северный мост, встроенный в кристалл). Охлаждаются они большим алюминиевым радиатором, от которого отходит тепловая трубка на кулер подсистемы памяти. Последний накрыт пластиковым кожухом черного цвета и дополнен 35-мм вентилятором. Активная СО стоит и на южном мосту: низкопрофильный радиатор и 45-мм вертушка.

Для карт расширения на X79 Sabertooth предусмотрено два PCIe x1, один PCI и три PCIe x16. Последние могут работать с тремя видеокартами по схеме x16+x8+x8. Платы можно ставить любого размера: расстояния между слотами хватает на двухслотовые системы охлаждения. Дисковую подсистему набрали из двух чипов. Южный мост X79 Express обеспечил два SATA Rev. 3 и четыре SATA 2. Еще пара разъемов со скоростью 6 Гбит/с управляются контроллером **Marvell PCIe 9128**.

На панели ввода/вывода стоят шесть USB 2.0, четыре USB 3.0, один PS/2 сразу для клавиатуры и мышки, пара eSATA, LAN, FireWire и набор под 8-канальную акустику, поддерживаемую чипом **Realtek ALC892**. Тут же расположилась кнопка «USB BIOS Flashback», позволяющая обновить BIOS напрямую с флэшки.

Командный центр

Как и в чипсетах под первые Sandy Bridge, платы на X79 Express умеют работать с UEFI, графической оболочкой, заменяющей стандартный «синий» интерфейс. Для X79 Sabertooth подготовили два режима UEFI: Advanced и Easy Mode. Последний — одно окошко, в котором уместились общая информация о системе, а также датчики температур, напряжений и скорости вращения всех подключенных вентиляторов. Помимо этого тут предлагается три варианта работы компьютера. Первый — экономия электроэнергии. Второй — идеальное соотношение между энергопотреблением и производительностью. Третий — все функции на максимум и забудем про экономию.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X79 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866 МГц до 64 Гб
- **Графические разъемы:** 3x PCIe 3.0 x16 (x16 + x8 + x8)
- **Слоты расширения:** 2x PCIe 2.0 x1, PCI
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, eSATA Rev. 3
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, 2x eSATA, FireWire, S/PDIF-out, аудио, кнопка «USB BIOS Flashback»
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена:** 12 000 рублей

Для тех, кто хочет самостоятельно покопаться в настройках, есть Advanced Mode, разбитый на несколько разделов. Самый интересный — Extreme Tweaker. Тут открывается доступ к параметрам процессора, оперативной памяти, базовой частоте и страпам BCLK.

Холодно

Тестировали мы плату на топовом **Core i7-3960X**. Чтобы установить его на материнку, нужно открыть заглушку сокета, которая на LGA2011 удерживается двумя рычагами. Система простая: сначала отгибаем левую планку, затем правую. Установив кристалл, возвращаем крепежи на место. Заметим, что перепутать очередность невозможно: заглушки блокируют друг друга.

На охлаждение процессора мы взяли СВО **Corsair H100**. Заметим, что ASUS решила облегчить пользователям жизнь и оснастила X79 Sabertooth фирменным переходником с LGA2011 на LGA1366, так что на плату встают старые кулеры под **X58 Express**. Новость хорошая, но имейте в виду, что снять переходник не получится, а во многих кулерах старые стойки уже заменили новыми, так что будьте внимательны при покупке.

«Мозгами» нашей системы стал четырехканальный комплект оперативной памяти **GeIL Evo Two 4x 2 Гбайт 2133 МГц**, а «глазами» — видеокарта **ASUS GeForce GTX570 Direct CUII**.

Винтокрылый

После оценки производительности в номинальном режиме работы мы перешли к разгону. Первым делом проверили возможности платы на повышение скорости BCLK. При страпе 100 МГц шину удалось разогнать до 107,5 МГц, а при 125 МГц — до 133 МГц. Показатели хорошие: примерно тех же результатов удается добиться и на топовой ASUS Rampage IV Extreme, которая стоит в полтора раза дороже. Не было у нас и проблем с разгоном памяти, комплект GeIL Evo Two завелся на 2400 МГц. Что касается самого i7-3960X, то после установки напряжения на 1,4 В удалось поднять частоту со стандартных 3,3 до 4,7 ГГц. Выше кристалл работать отказался — не хватило мощности системы охлаждения. Однако запас у платы еще остался: мы провели быстрый тест под жидким азотом и получили внушительные 5,45 ГГц.

• • •

Материнская плата ASUS Sabertooth X79 оставила приятные впечатления. Большой набор разъемов, поддержка трех видеокарт и восьми модулей памяти, красивый BIOS с понятным интерфейсом. Отличилась плата и стабильностью работы — за все время тестов ни одного зависания или глюка. ● ***Владислав Захаров***

Синтетические тесты

PCMark7

Модель процессора	Overall	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	4356	100%
Core i7-3960X (4,7 ГГц)	5512	127%

3DMark Vantage

Модель процессора	Overall	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	20 731	100%
Core i7-3960X (4,7 ГГц)	21 049	102%

CineBench R11.5

Модель процессора	CPU score	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	10,75	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	12,84	120%

Приложения

SuperPi 1.5 32M

Модель процессора	Время, сек.	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	607,5	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	432,8	140%

CyberLink MediaEspresso 6.5 (1080p (15 Гб) в Apple 720p)

Модель процессора	Время	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	42 минуты	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	30 минут	140%

WinRAR 4.0 (встроенный бенчмарк)

Модель процессора	Score	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	5264	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	5866	114%

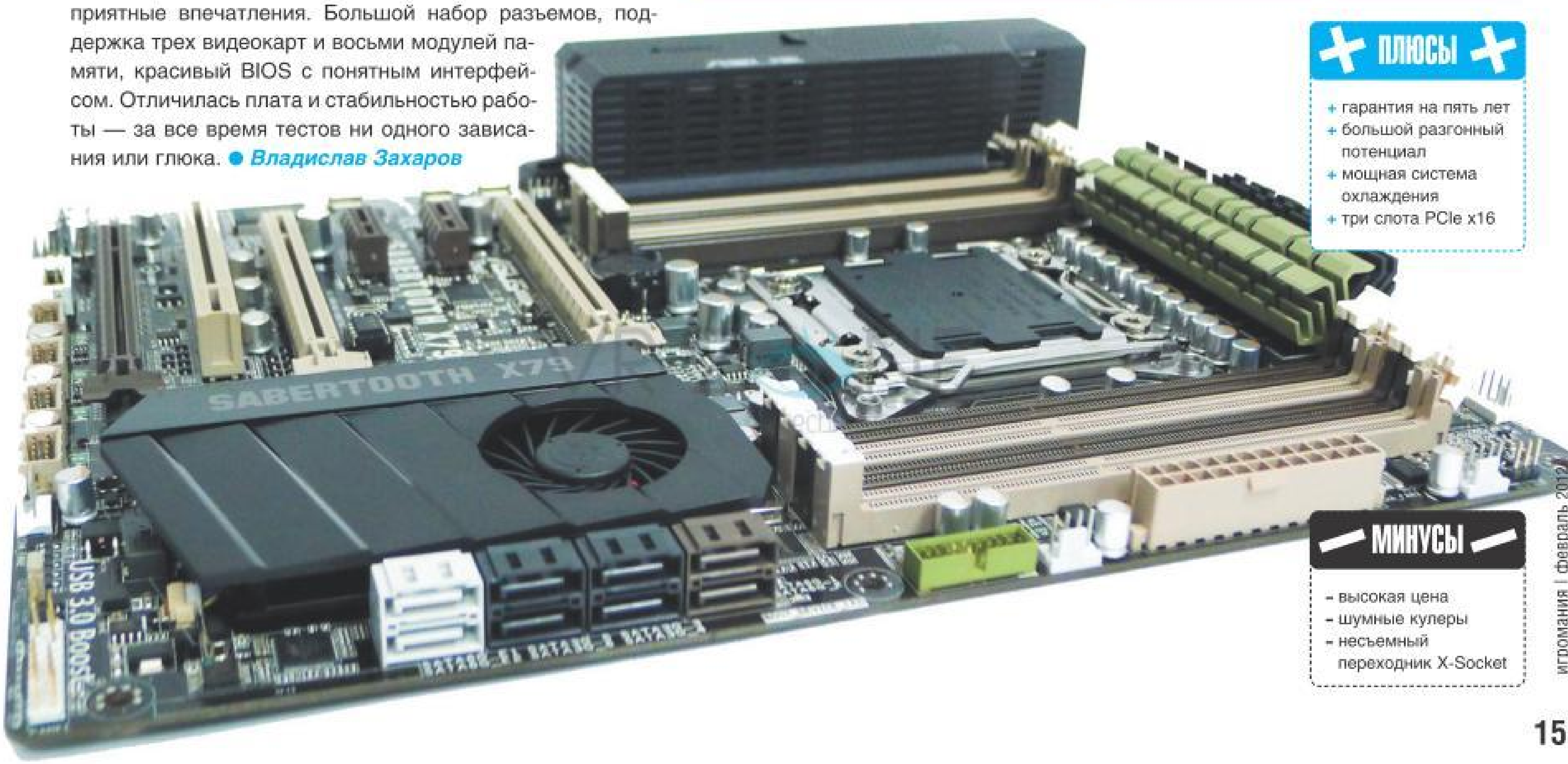
Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)

Модель процессора	High, 1920x1080, AF 16x	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	118,6	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	123,8	104%

Aliens vs. Predator (DX11)

Модель процессора	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	%
Core i7-3960X (3,3 ГГц)	67,1	100%
Core i7-3960X (4,6 ГГц)	68,2	102%



ПЛЮСЫ

+ гарантия на пять лет
+ большой разгонный потенциал
+ мощная система охлаждения
+ три слота PCIe x16

МИНУСЫ

- высокая цена
- шумные кулеры
- несъемный переходник X-Socket

ЗАПОЛНЯЯ ПРОБЕЛЫ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 560 Ti 448 cores

До сегодняшнего дня в сегменте mid-end у **NVIDIA** было всего две платы: **GTX 560 Ti** и **GTX 570**. Теперь к ним присоединилась **GeForce GTX 560 Ti 448 cores**, которая должна закрыть ценовой сегмент от 9000 до 10 000 рублей.

Кто твой папа?

Когда мы в первый раз услышали о новой карточке, то не сразу поняли, как же к GTX 560 Ti умудрились приделать еще 64 ядра. Ведь эта плата и так использовала полностью разблокированный кристалл **GF114** с 384 CUDA-процессорами. Как оказалось, в качестве GPU для новой модели взяли топовый **GF110** с **GTX 580** и GTX 570. От процессора отрезали два SM-блока, и получилась видеокарта с 448 потоковыми ядрами, 56 «текстурниками» и 40 ROP. Шина памяти осталась такой же, как у GTX 570 — 320 бит, — поэтому референсный вариант комплектуется десятью чипами GDDR5 общим объемом 1280 Мб. На прежнем уровне остались и частоты работы: ядро функционирует на 732 МГц, а память — на 3800 МГц.

Эталонная плата оснащается тремя видеовыходами: miniHDMI и парой DVI. Подсистема питания построена по схеме «4+1», для работы нужны две 6-pin вилки PCIe. Примечательно, что видеокарта поддерживает конфигурацию 3-way SLI, которой не было у GTX 560 Ti.

Двое из ларца

На тесты к нам приехали сразу два представителя новой видеокарты. Первым стала **ZOTAC GeForce GTX 560 Ti 448 Cores Limited Edition**. Плата сильно отличается от референсного варианта. Система охлаждения опирается на процессор отлично отполированным медным основанием, от которого вверх уходят три теплопроводные трубки, пронизывающие большой алюминиевый радиатор. Активная СО — 75-мм вертушка по центру. Частоты работы нестандартные. Скорость процессора выросла с 732 до 765 МГц. Изменился и набор видеовыходов: добавились полноразмерные DisplayPort и HDMI. Интересно, что в длину версия от ZOTAC короче варианта от NVIDIA — 25 против 27 см.

Второй видеокартой на базе нового чипа стала **MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition**. За длинным названием скрывается 24,3-см плата с мощнейшей системой охлаждения. От медного никелированного основания отходят пять теплопроводных трубок, на которые набран большой алюминиевый радиатор. Холодный воздух на него подают сразу два 75-мм вентилятора, которые могут работать в двух режимах — тихом или производительном. Странно, но, несмотря на мощную СО, карта работает на референсных частотах. Впрочем, разогнать ее не проблема — в комплекте идет фирменное ПО **MSI Afterburner**, в котором для увеличения скорости достаточно сдвинуть пару ползунков.

Тест, тест, тест

Под тесты видеокарт мы собрали систему на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD3R** на базе чипсета **Intel X58 Express**. В качестве процессора выбрали **Intel Core i7-920** скоростью 2,8 ГГц и 8 Мб L3-кэша. На охлаждение поставили кулер **Cooler Master V6**. Оперативную память набрали тремя планкам **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** по 2 Гб каждая. Вместо жесткого диска взяли твердотельный накопитель **Kingston SSDNow** объемом 64 Гб. Питалась система от 900 Вт БП **Hiper K900**.

Технические характеристики

Характеристика	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti 448 Cores Limited Edition	MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	ZOTAC GeForce GTX 570
Ядро	GF110	GF110	GF114	GF110
Количество транзисторов	3 млрд	3 млрд	1,95 млрд	3 млрд
Техпроцесс	40 нм	40 нм	40 нм	40 нм
Количество потоковых процессоров	448 шт.	448 шт.	384 шт.	480 шт.
Частота графического ядра	765 МГц	732 МГц	822 МГц	732 МГц
Частота потоковых процессоров	1530 МГц	1464 МГц	1645 МГц	1464 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1280 Мб	GDDR5, 1280 Мб	GDDR5, 1024 Мб	GDDR5, 1280 Мб
Частота памяти	3800 МГц	3800 МГц	4008 МГц	3800 МГц
Шина данных	320 бит	320 бит	256 бит	320 бит
Количество текстурных блоков	56 шт.	56 шт.	64 шт.	60 шт.
Количество блоков растеризации	40 шт.	40 шт.	32 шт.	40 шт.
Энергопотребление	210 Вт	210 Вт	170 Вт	219 Вт
Длина платы	250 мм	243 мм	228 мм	267 мм
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2012 года	9500 рублей	10 500 рублей	7000 рублей	11 000 рублей

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti 448 Cores Limited Edition (765/3800)	MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition (732/3800 МГц)	MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition (826/3800 МГц)	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	ZOTAC GeForce GTX 570
Resident Evil 5 (DX10)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	95,9	96,9	96,8	**97**	94,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	93	94,3	94,3	94,5	**94,7**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	92,6	**94,1**	89,9	93,5	92,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	88,2	89,6	**90,8**	89,6	89,3
%	100%	101%	100%	100%	100%
Aliens vs. Predator (DX11)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	53,7	53,4	**56,9**	45,5	54,3
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	44,8	44,7	**47,1**	37,9	45,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	48	43,2	**50,8**	40,5	48,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	40	36,5	**42,1**	33,7	40,3
%	100%	95%	**106%**	85%	101%
DiRT 2 (DX11)					
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	102,6	102,1	**116,8**	102,6	116
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	101,2	100,2	108,2	94,2	**108,4**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	104,2	101,3	**113,5**	94,6	111,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	100,4	100,6	99,9	86,6	**100,9**
%	100%	99%	**107%**	93%	**107%**
Just Cause 2 (DX11)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	58,1	53	**60,8**	49,1	59,1
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	54,6	54,8	**56,8**	51,4	55,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	53,7	53,6	**56**	50,4	54,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	51	51	**52,5**	47,5	51,5
%	100%	98%	**104%**	91%	101%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti 448 Cores Limited Edition (765/3800)	100%	100%
MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition (732/3800 МГц)	98%	110%
MSI N560GTX-448 TwinFrozr III Power Edition (826/3800 МГц)	105%	110%
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	88%	73%
ZOTAC GeForce GTX 570	102%	116%

Синтетические тесты

3DMark 11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
ZOTAC GTX 560 Ti 448 LE (765/3800)	5489	5228	5382	100%
MSI TwinFrozr III PE (732/3800 МГц)	5406	4964	5332	98%
MSI TwinFrozr III PE (826/3800 МГц)	**5899**	4387	**5510**	**107%**
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	4400	5182	4485	80%
ZOTAC GeForce GTX 570	5562	**5278**	5453	101%

Unigine Heaven Benchmark 2.5

Модель видеокарты	FPS	Score	%
ZOTAC GTX 560 Ti 448 LE (765/3800)	23,3	586	100%
MSI TwinFrozr III PE (732/3800 МГц)	23,2	585	100%
MSI TwinFrozr III PE (826/3800 МГц)	**24,6**	**620**	**106%**
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	18,4	465	79%
ZOTAC GeForce GTX 570	23,6	594	101%

В конкуренты новой плате мы выбрали две видеокарты: **ZOTAC GeForce GTX 560 Ti** и **ZOTAC GeForce GTX 570**. Обе модели референсные и работали на стандартных частотах. Ради интереса GTX 560 Ti 448 cores от MSI протестировали в разогнанном состоянии со скоростью процессора 826 МГц. В список тестов вошли синтетические бенчмарки **3DMark 11**, **Unigine Heaven Benchmark 2.5** и четыре игры — **Resident Evil 5**, **Just Cause 2**, **DiRT 2** и **Aliens vs. Predator**.

Циферки

В первом же тесте — 3DMark 11 — стало понятно, что новая версия GTX 560 Ti значительно быстрее своего предшественника. Разница составила 20%. Мало того, новичок оказался всего на 3% медленнее старшего собрата. Похожая картина получилась и в Unigine Heaven Benchmark 2.5. Старая GTX 560 Ti отстала на 21%, а GTX 570 оказалась лишь на 1% быстрее. В играх расстановка сил не изменилась. В Resident Evil 5 производительность уперлась в центральный процессор, и все карты прошли тест наравне. В Aliens vs. Predator новинка отстала от GTX 570 на 6% и обошла свою предшественницу на 15%. Не принес сюрпризов и Aliens vs. Predator — 8% разницы между свежей GTX 560 Ti и GTX 570. В Just Cause 2 старших представителей GeForce разделили каких-то 3%.

Отдельной строкой отметим возможности разгона новичка. Урезанный GF110 оказался на удивление сговорчивым и в нашем случае легко поднялся до отметки 826 МГц. Такой плюс по частоте дал 5% прироста скорости, что позволило GTX 560 Ti 448 cores обогнать более дорогую GTX 570.

•••

Новый GeForce нам определенно понравился. Быстрая и сравнительно недорогая плата, которая тянет все современные игры на максимальных настройках. Единственное, что мы так и не поняли, — зачем NVIDIA так затянула с выпуском этой модели. Когда вы будете читать эти строки, в магазинах уже появится новое поколение видеокарт, созданное по 28-нм нормам производства. И зачем в таком случае покупать морально устаревшую плату — не понятно.

● *Николай Жогов, Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

В этом месяце у нас шквал новинок. **NVIDIA** представила видеокарту для среднего диапазона. **AMD** выпустила восьмиядерные процессоры на любой вкус и кошелек. Ну а от **Intel** поступил новый лидер производительности — **Core i7-3960X**.

Основные изменения этого месяца

- На системах с Sandy Bridge забудем про ущербные чипсеты **P67** и **H67 Express** и поставим во все конфигурации платы на **Z68 Express**, чтобы воспользоваться всеми особенностями процессоров и получить возможность подключить SSD в режиме Smart Response.
- В категории «Смерть тормозам» используем новый четырехъядерный процессор **AMD FX-4100** с архитектурой **Bulldozer**. А вот в «Займи, но купи» оставим проверенный временем **AMD Phenom II X4 980**. Основой для обеих систем послужит материнская плата **Gigabyte GA-990XA-UD3** на свежем чипсете **990X**, а это значит, что в нашем распоряжении будут порты SATA Rev. 3 и USB 3.0, а также пара PCIe x16 с возможностью подключения двух карт в режиме CrossFire.
- Жесткие диски за месяц немного подешевели, поэтому вместо моделей на 250 Гб возвращаем HDD емкостью 500 Гб.
- В систему «Тебя я видел во сне» ставим новенький шестиядерный Intel Core i7-3960X Extreme Edition частотой 3,3 ГГц. Работать он будет на материнской плате **Gigabyte GA-X79-UD5**. Оперативную память для него наберем восемью планками по 4 Гб каждая.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 15 Мб)	35 000
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 Гб, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	11 380
Память: 8x 2 Гб DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	19 440
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N590D5-3GD-B (GeForce GTX 590, 607/1215/4200 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	54 200
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	119 990
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	17 000
Дисковод: Plextor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	8220
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	15 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	8230
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 осн. + 15 доп. клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	5190
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	8700
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	14 290
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	67 110
Со всеми наворотами:	**387 550**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5600
Кулер: Deepcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 Гб, 3x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3790
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	11 800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	3100
Блок питания: FSP EPSILON 85 PLUS 800 (ATX, 800 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 2x 6-pin, 2x 6+2-pin, 4+4-pin, 4-pin)	3700
Системный блок:	**34 705**
Мышь: Logitech MX518 Optical Gaming Mouse (1800 dpi, оптическая, проводная)	1390
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4005 MH (104 осн. + 14 доп. клавиш, подсветка, проводная)	1800
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	15 500
Системный блок и периферия:	**59 395**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1000
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, miniHDMI)	4200
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**67 795**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7300
Кулер: Deepcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио, D-sub, DVI, HDMI)	3610
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	11 800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP EPSILON 85 PLUS 800 (ATX, 800 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 2x 6-pin, 2x 6+2-pin, 4+4-pin, 4-pin)	3700
Системный блок:	**34 975**
Мышь: Gigabyte GM-M8000X (6000 dpi, лазерная, проводная)	1800
Клавиатура: Razer Arctosa Black (104 основные клавиши, проводная)	1800
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9800
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	15 500
Системный блок и периферия:	**63 875**
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2700
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, miniHDMI)	4200
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**73 975**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2750
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-870A-USB3L (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 2x DDR3-1066/1333/1600/2000 до 8 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	2500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4G)	930
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Sonic Platinum (GeForce GTX 560, 900/1620/4200 МГц, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6150
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Gigabyte GZ-X1B (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1080
Блок питания: OCZ StealthXStream (ATX, 500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1590
Системный блок:	**19 600**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Defender Avante X55 (2.1, 2x 12,5 Вт + 30 Вт, 20-20 000 Гц)	2700
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м² D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**31 900**
Замена ЦП: AMD FX-4100 OEM (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 4 Мб, L3-кэш 8 Мб)	1240
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	1400
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1820
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**38 510**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (Intel)

ЦП: Intel Pentium G860 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	2900
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	3300
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4G)	930
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 OC (GeForce GTX 560, 810/1620/4020 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	5900
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Gigabyte GZ-X1B (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1080
Блок питания: OCZ StealthXStream (ATX, 500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1590
Системный блок:	**20 300**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	3300
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**33 200**
Замена ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L3-кэш 3 Мб)	1750
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	1650
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1820
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**40 570**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

ЦП: AMD FX-4100 OEM (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 4 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3990
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 Гб, 3x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3790
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7550
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Cacecom Texconn 9388 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1480
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	**25 460**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4400
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 030
Системный блок и периферия:	**43 090**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1610
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	4250
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	810
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**51 910**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4650
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	3300
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7550
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Cacecom Texconn 9388 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1480
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	**25 630**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Microlab Solo-7C (2.0, 2x 55 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	7700
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, динамики 2x 2 Вт)	12 030
Системный блок и периферия:	**46 560**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2650
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	4250
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	**56 750**

ИГРОМАНИЯ КОДЕКС

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

SAINTS ROW: THE THIRD
(PC, 360, PS3)

Коды набираются в мобильном телефоне:
lolz — добавляет вашей банде известность среди других шаек
oops — другие банды на вашу плевать хотели
pissofpigs — к вашей банде пристальнее присматривается полиция
goodygoody — полиция перестает вами интересоваться
cheese — дает деньги
whatitmeanstome — больше уважухи
fryhole — Heavenbound
runfast — бесконечный спринт
dui — пьяные пешеходы
vroom — неуязвимые машины
isquishyou — раздалбывает машину
notrated — больше кровищи
brains — зомби
mascot — режим маскота
hohoho — сутенеры и шлюхи
goldengun — убийство с одного попадания
letsrock — все оружие
repaircar — чинит машину
nohud — убирает интерфейс с экрана
ticktock — ускоряет время
clearskies — чистое небо
heavyrain — ливень
lightrain — моросящий дождик
overcast — облачно
giveapoca — дает Apocafists
giveslm8 — лазерная винтовка
givecybersmg — кибербластер
givesniper — McManus 2015
giverocket — шоковый молот
givedildo — гигантский вибратор
givesword — Nocturne
giveelectric — электрограната
giveairstrike — воздушная бомбардировка
giveultimax — As3 Ultimax
givechainsaw — бензопила
givedrone — дрон
givegrenade — обычная граната
givehammer — обычный молот
giveminigun — пулемет
givemolotov — коктейль Молотова
givetek — Tek Z-10
givekobra — Kobra
givekrukov — Krukov
giverpg — гранатомет
givesatchel — взрывчатка
Следующие коды дают доступ к разным транспортным средствам:
givemunicipal — Municipal
givepheonix — Phoenix
givesquasar — Squasar
givetaxi — такси
giveembulance — скорая помощь
giveanchor — Anchor
giveattrazione — Attrazione
givebootlegger — Bootlegger
givechallenger — Challenger
givecommander — Commander
givecondor — Condor
giveeagle — Eagle
giveestrada — Estrada
givegatmobile — Gatmobile
givekanada — Kanada
givekenshin — Kenshin
giveknoxville — Knoxville
givemiami — Miami
givenforcer — Nforcer
givepeacemaker — Peacemaker
givereaper — Reaper
giverepaircar — машина техобслуживания
givesandstorm — Sandstorm
giveshark — Shark
givesheperd — Sheperd
givespectre — Spectre
givestatusquo — Status Quo
givetitan — Titan
givetoad — Toad
givetornado — Tornado
givevortex — Vortex
givevtol — VTOL
givevulture — Vulture
givewidowmaker — Widowmaker
givewoodpecker — Woodpecker

SERIOUS SAM 3: BFE
(PC)

Откройте консоль клавишей ~ (тильда) и напечатайте **cht_bEnableCheats=3** для активации режима читов. Учтите, что после этого вы не сможете получать достижения. Чтобы отключить режим читов, наберите **0** вместо **3** и перезапустите игру.

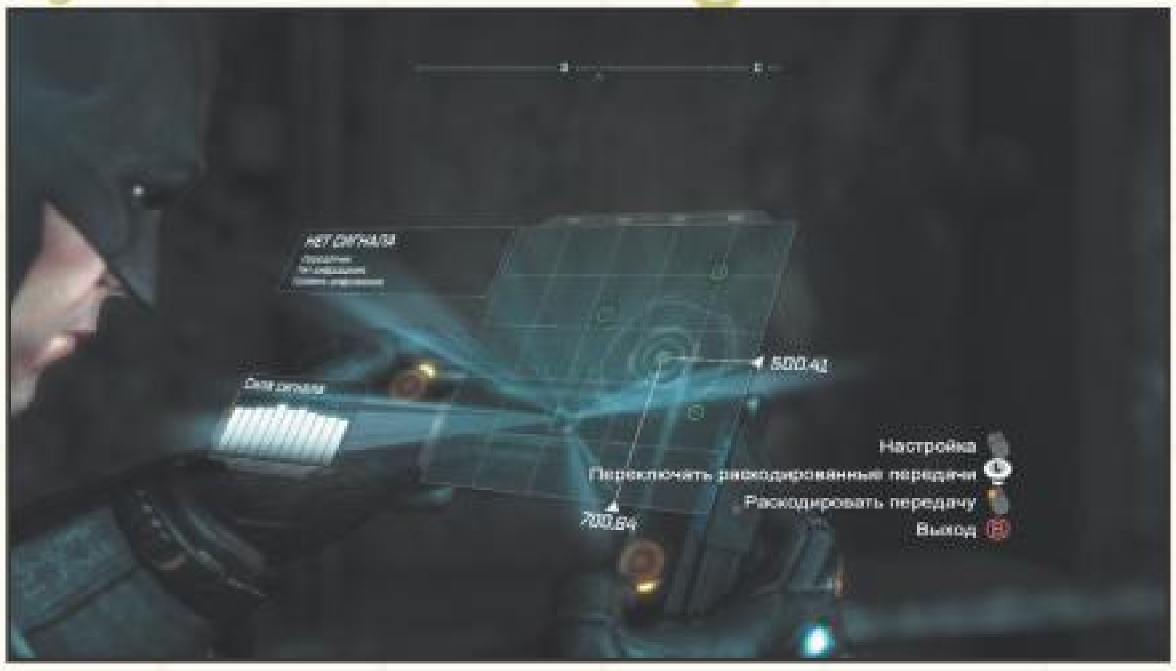
После активации режима читов вы можете получить к ним доступ либо через меню (нажмите **Esc**, затем **F3**), либо набирая их прямо в консоли. Чтобы посмотреть все консольные читы, напечатайте **cht** и нажмите **Tab**. Все коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ.
cht_bAutoAim=1 — автоприцеливание
cht_bShowAllNetricsaMessages=1 — показывает все сообщения NETRICSA
cht_bInvisible=1 — невидимость
cht_bGhost=1 — прохождение сквозь стены
cht_bFly=1 — режим полета
chtGiveAmmo(название оружия) — дает боеприпасы для указанного оружия
ch_slGiveArmor(x) — дает x единиц брони
cht_slGiveHealth(x) — дает x единиц здоровья
chtGiveWeapon(название оружия) — дает указанное оружие
cht_bGiveAll=1 — все оружие и максимум боеприпасов
cht_bGod=1 — бессмертие
cht_bTurbo=1 — суперскорость
cht_bInfiniteAmmo=1 — бесконечные боеприпасы
cht_bKillAll=1 — убивает всех врагов на экране, кроме боссов
cht_bKillBoss=1 — убивает босса
cht_bUnlockMentalMode=1 — открывает наивысший уровень сложности

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

BATMAN: ARKHAM CITY

Настраиваем шифровальный секвенсор на частоту X: 700 Y: 500 и ловим странный голос, проговаривающий числа. Каждое число соответ-



ствует порядковому номеру буквы в английском алфавите. Расшифровав, получаем послание: I will return Batman («Я еще вернусь, Бэтмен»).

Используя тот же метод, на частоте X: 500 Y: 900 расшифровываем новое послание: You will pay for what you have done to me («Ты заплатишь за то, что со мной сделал»).

Далее чуть сложнее. На частоте X: 200 Y: 500 ловим следующее послание и получаем просто набор букв. Но не отчаиваемся. К полученным символам необходимо применить метод подстановки Атбаш, где первая буква алфавита (A) соответствует последней (Z) в расшифровываемом сообщении, вторая (B) — предпоследней (Y) и так далее. Но снова получаем тарабарщину. Применяем к ней шифр Виженера (***http://ru.wikipedia.org/wiki/Шифр_Виженера***). Ключевое слово для расшифровки: Scarecrow (Пугало). Судя по всему, он и является автором всех этих сообщений, а значит — остался жив после встречи с Бэтменом и Кроком в предыдущей части игры. Расшифровка: Fear will tear Gotham City to shreds («Страх разорвет Готэм-Сити в клочья»).

Наверное, не стоит теперь гадать, кто будет главным, ну или хотя бы одним из главных противников Бэтмена в третьей части игры. — *Александр Кашин*

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В игре есть отсылка к фильму «Полтергейст» 1982 года выпуска. В городе Маркарт найдите заброшенный дом, в котором обитает дух Молаг Бала. При первом вашем появлении в этом доме стулья, стоявшие у стола, соберутся в пирамиду, совсем как в фильме. — *Михаил Бикбаев*

В этом же городе днем отправляйтесь в дом Эндона, где в дальней комнате на одной из полок увидите очередное воплощение Пакмена, который в каких только играх не засветился. — *Антон Барулин*

GEARS OF WAR 3

В первой главе, после встречи с Прескоттом и атаки мутантов, постойте несколько секунд перед каждой из труб на палубе. Из последней трубы выпорхнет курица. Если расстрелять птицу, она превратится в гигантского огнедышащего монстра. — *Андрей Добряков*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Trine 2** от компании «**Акелла**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В игре есть очень простой способ носить с собой сколь угодно много предметов. Как вы наверняка знаете, если зажать клавишу E, можно переносить предметы, не помещая их в инвентарь. Это же правило работает и для трупов. Но обычные тела слишком тяжелые. Поэтому отыщите где-нибудь курицу (например, в Ривервуде), прикончите ее и поднимите упомянутым выше способом. Фишка в том, что курица маленькая и легкая, с ней в руках герой может быстро передвигаться. Дальше все просто: складывайте весь хлам «в курицу» и таскайте ее с собой. — *Илья Черепанов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №2

ФЕВРАЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В кого может превратиться герой The Elder Scrolls 5: Skyrim при определенном стечении обстоятельств?

А. Крыса
Б. Живой мертвец
В. Оборотень
Г. Летучая мышь
Д. Призрак

❷ Какая игра из серии The Legend of Zelda впервые использовала трехмерную графику?

А. A Link to the Past
Б. The Adventure of Link
В. Majora's Mask
Г. Ocarina of Time
Д. Skyward Sword

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Если вы прочтете новости в этом номере журнала, то наткнетесь там на заметку о «туалетных» играх. Однако компания SEGA и не думает останавливаться на достигнутом: она объявила, что в 2012 году выпустит игру для полноценных унитазов, в которую можно будет играть, справляя не только малую, но и большую нужду. Называется игра B-17 Bomber.

А. Бомбы за борт!
Б. Да вы с ума сошли.

❹ В Minecraft карты генерируются случайным образом. Иногда глубоко под землей можно отыскать урановую руду и скрафтить ядерную бомбу. Если ее рвануть, от карты остается выжженная пустыня, и игра принудительно заканчивается. Так создатель игры Маркус Перссон хотел привлечь внимание к проблеме ядерного оружия.

А. Благородно, но, как всегда, малоэффективно.
Б. Нет такого в Minecraft.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee.
(«Я был искателем приключений, как и ты, но потом мне в коленку попала стрела».)

А. The Legend of Zelda: Skyward Sword
Б. Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts
В. Uncharted 3: Drake's Deception
Г. The Elder Scrolls 5: Skyrim
Д. Saints Row: The Third

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Super Mario 3D Land
Б. Super Mario Bros.
В. Super Paper Mario
Г. Super Mario Advance
Д. Super Mario World

❼ Чего очень сильно хотят первые жители новой колонии в Anno 2070?

А. Кофе
Б. Овощи
В. Пиво
Г. Чай
Д. Макароны

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Trine 2 от компании «Акелла».

СКАНВОРД №2

ФЕВРАЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

		→				1	Современный штрафбат	Бывает на Солнце, одежде и репутации			
		Оружие в Resistance 3 / Громкость звука	Настоящее имя Баттерса из «Южного парка»		Громкий смех на форуме	На нее жмут, чтобы стрелять	Немецкий режиссер, любитель экранизировать игры				
Смерть гранаты	Мэр города в Скайриме										С чего начинается The Elder Scrolls 5: Skyrim?
		Профессия Амадея из Trine 2			2						
	6	Под него прячут длинные записи в блогах			Фраза спикера компьютера	5	Лучший друг Гарри Поттера				
					4				Язык программирования	Крик второго уровня	
	Новая консоль Sony							Треть жизни			
		7		Самое грозное оружие в Mario Kart							3

Ключевое слово
1
2
3
4
5
6
7

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Король Артур 2» от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ №2

ФЕВРАЛЬ

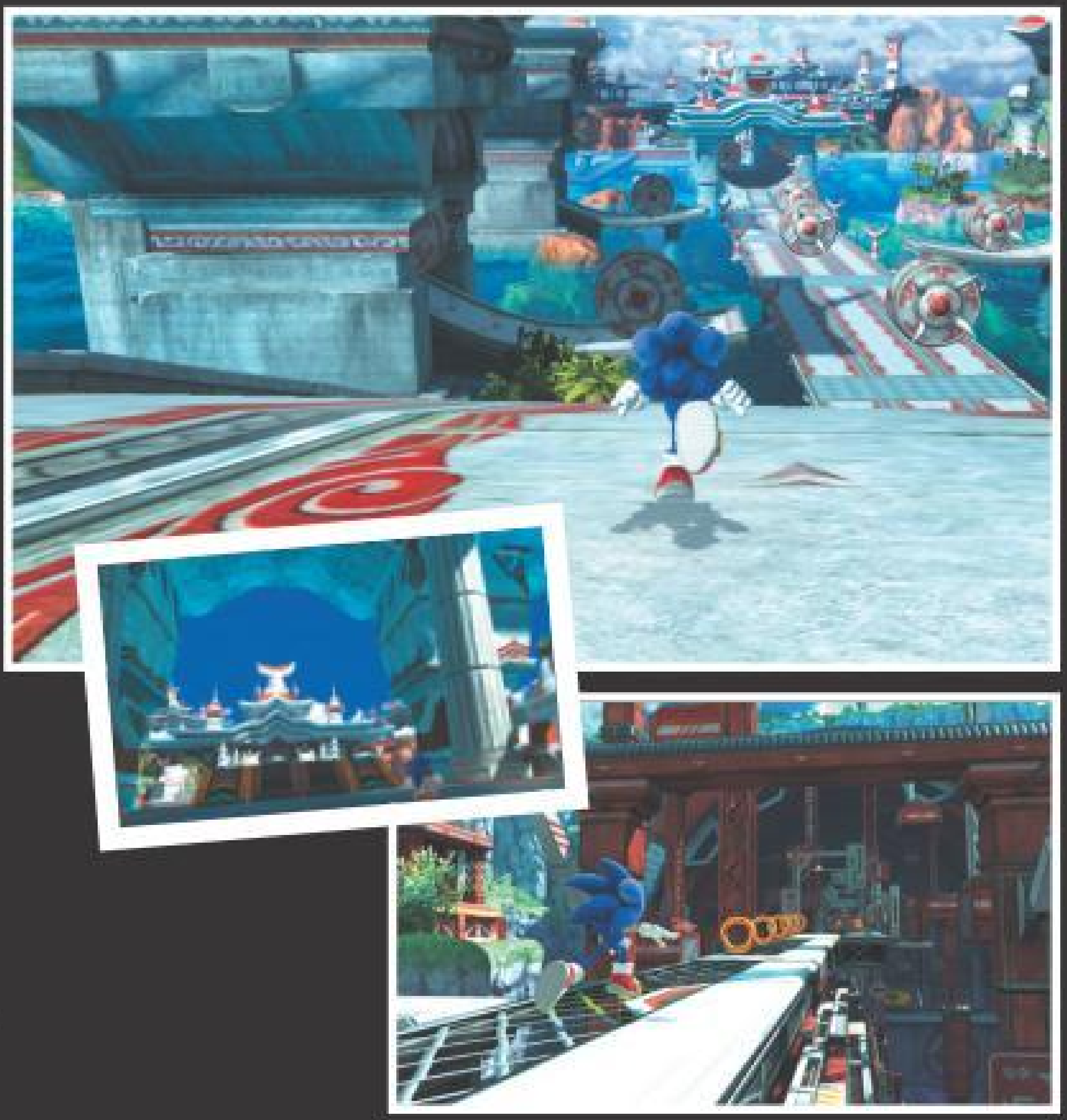
Вам нужно расставить картинки из игры **Rage** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы.**

1

2

3

4



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Sonic Generations от компании «1С-СофтКлаб».

ПОДВЕДЕНИЕ итогов конкурсов №12/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Д (обрез впервые появился в Gears of War 3)
❷ Г (Андрей Марков летает на ПАК ФА)
❸ Б (Might and Magic Heroes 6 делали не в России)
❹ А (пиратов в Dark Souls вырезали неубиваемые фантомы)
❺ В (цитата из Rage)
❻ В (скриншот из Dark Souls)
❼ Д (Forza — просто слово красивое, означает «сила» в переводе с итальянского)

Победители

1. Александр Румянцев (Ярославль)
2. Владимир Гнидкин (Москва)
3. Илья Денисов (Саратов)
4. Михаил Поленов (Красноярск)
5. Николай Марченко (Омск, тел. +7 950 *** 27 78)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Renegade Ops от компании «1С-СофтКлаб».

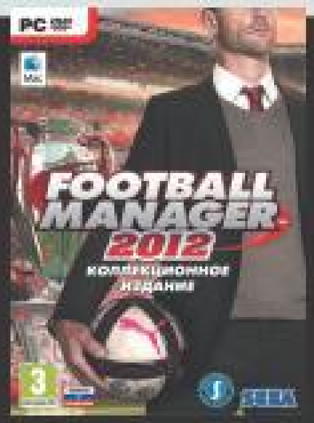
СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Бишоп, замок, Керриган, болид, Кобблпот. По вертикали: босс, орк, Редмонд, зар, Альтаир, конкурент, Заркон, Лилит, испуг, Гайбраш, огр, био, бот, ток, ку. Ключевое слово: **снайпер**.

Победители

1. Сергей Дубинин (Пенза)
2. Рамиль Хаяров (Петропавловск)
3. Тимур Аманов (Москва)
4. Илья Цыганков (Смоленск)
5. Георгий Истомин (Нижний Тагил, тел. +7 961 *** 32 32)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Football Manager 2012 от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Battlefield 3)
3, 1, 2, 4

Победители

1. Артем Помыткин (Москва, тел. +7 906 *** 38 37)
2. Андрей Колпаков (Туапсе, тел. +7 953 *** 03 83)
3. Кирилл Ваньков (Москва)
4. Сергей Батманов (Холмск, тел. +7 *** 186 44 10)
5. Руслан Михалочкин (Смоленск)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Бей орков!» от компании «Бука».

УЧАСТИЕ в конкурсах

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 2. Февраль**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №2. Февраль

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на февральские конкурсы принимаются до 27.02.2012. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. Праздники благополучно пережиты, крейсера оливье и ледоколы с шампанским скрылись за горизонтом, а значит, пора взбодриться в хорошей компании (Света, ты же хорошая компания?), а заодно пробежаться по вороху писем, прилетевших от вас за время каникул.

В углу стоит порядком потрепанная елка, под ней лежит продырявленный Дед Мороз (ума не приложу, кто так жестоко обошелся с седовласым старцем), так что можно сказать, что эту «Почту» мы тоже пишем с новогодним настроением. Точнее, с постновогодним.

Традиционно большая часть вопросов и комментариев была написана вами если не в пьяном, то уж точно в новогоднем угаре, некоторые даже не поддаются расшифровке, но среди тонны бессвязных букв мы без труда выловили несколько очень толковых посланий, к разбору которых прямо сейчас и приступим.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Огромное спасибо вам за новогодние поздравления, которые продолжают приходить до сих пор, почти через месяц после Нового года. Старпом опять ерничает, на самом деле хороших писем было много, а вот число грамматических ошибок в них, тут со Старпомом не поспоришь, оказалось просто чудовищным. Уж не знаю, что тому виной — реформа образования или праздники. Полагаю, все же праздники. Надеюсь, старпомовские «ледоколы шампанского» не застряли в наших извилинах и это не помешает нам провести «Почту» интересно и основательно.

ПИСЬМО НОМЕРА

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ И НУДНОМУ

Меня вот бесит, как в современных играх относятся ко мне, игроку. Вот честно, чуть ли не за дауна держат. Учат каким-то простейшим вещам, сложность наращивают медленно. Ребят, я двадцать лет играю, мне не надо объяснять, как у вас там что устроено, я получаю удовольствие от сложных игр. И уровень сложности, кстати, на это мало влияет. Я говорю про различные трюки, тактики, стратегии. От того, что я выставлю «хард» в настройках, эти вещи во многих современных играх не появятся. — Роман Splash Щеглов

Моддинг компьютера в виде шкатулки из Assassin's Creed. Творил — Хэнкок star.

Бодрый и жизнерадостный «пластилиновый пупс из Fallout 3», как его назвал сам автор — Александр Alexandrus93.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
сыпал чужими теориями

Существует масса теорий, как правильно обучать людей играть в игры. Согласно самой распространенной, человека надо брать под белы ручки и медленно, постепенно, шаг за шагом, в час по чайной ложке скармливать всю игру. Выгодно это якобы всем. Человеку хватит времени, чтобы усвоить все премудрости, а разработчику не придется рвать пупок, придумывая кучу дополнительных механик, которые обязательно понадобятся ближе к финалу игры.

Теория, мягко говоря, спорная и легко опровергаемая. Практика показывает, что среднестатистический человек, даже не игрок, обучается куда лучше и быстрее, чем представляют себе разработчики. И все то, чему его пытаются научить за четыре-пять часов, он запросто может освоить минут за сорок.

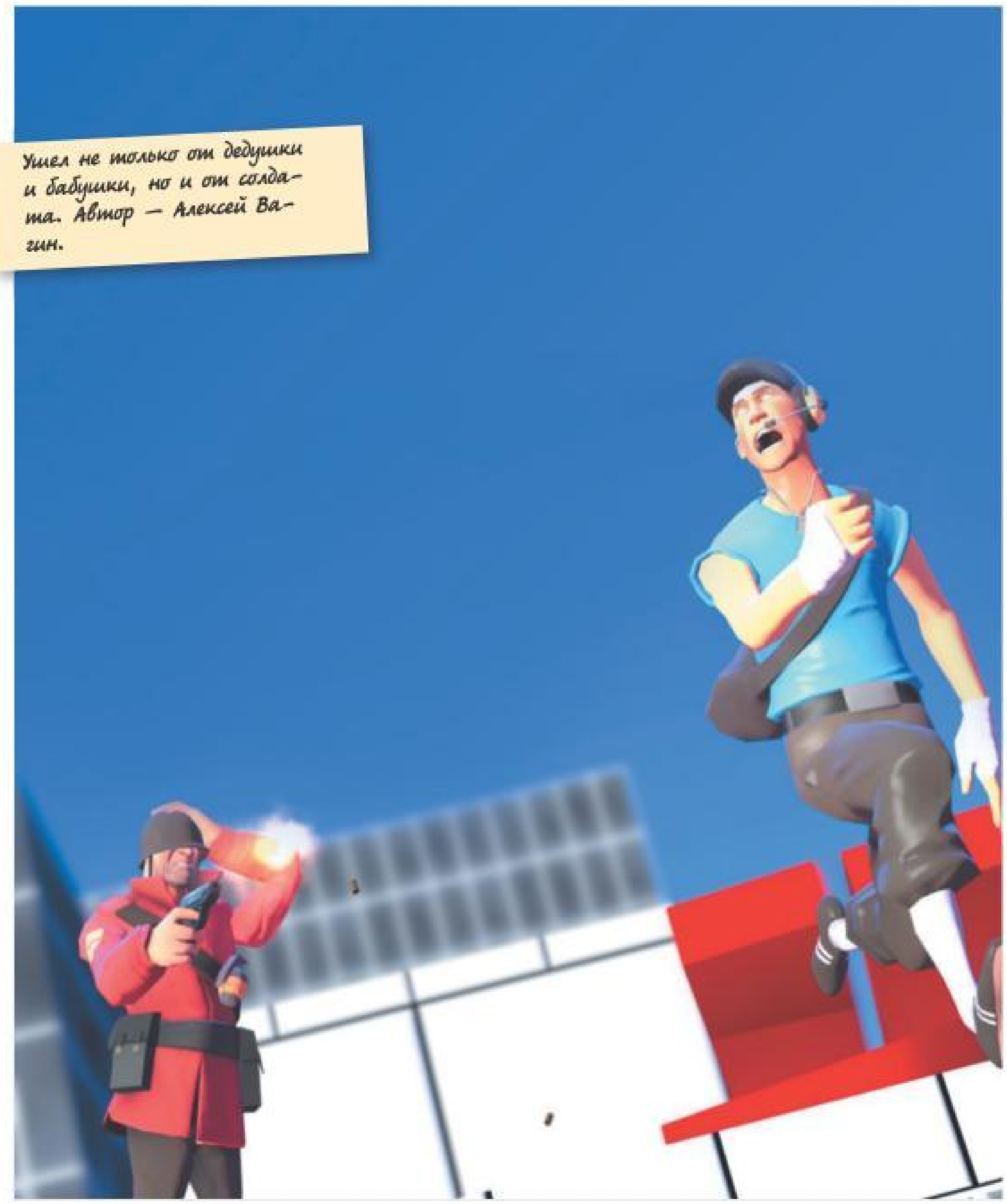
Другая гипотеза гласит, что человека надо провести через все тяжкие, напрячь его по максимуму, обучить сложным фокусам и трюкам, а затем уж над ним можно будет издеваться, ну, как душе заблагорассудится: игрок не только стерпит, но еще и удовольствие от этого получит.

Вероятно, оптимум расположен где-то между этими двумя крайностями. Чрезмерная сложность, если только она не является составной и обязательной частью геймплея, раздражает. Равно как и нудное переливание соплей из пустого в порожнее. И уж точно надуманы сложные реверансы в адрес людей,

ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас монитор BenQ XL2410T. Диагональ — 23,6 дюйма, разрешение — 1920x1080, TN-матрица, светодиодная подсветка, частота развертки — 120 Гц, время отклика — 2 мс.

Почти Assassin's Creed. Автор — Алексей Вагин.



Ушел не только от дедушки и бабушки, но и от солдата. Автор — Алексей Вагин.

якобы никогда не державших в руках мышь или геймпад. Такие если и есть, то только в специализированных заказниках и резервациях.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

била копытцами по кнопкам

Меня всегда умиляла забота разработчиков обо мне в тех местах, где я могла разобраться сама за несколько секунд, и полное пренебрежение там, где это действительно необходимо. Самое страшное, что может быть в игре, как мне кажется, — неравномерная сложность. Когда, скажем, сначала задирают планку, а затем делают игру до безобразия простой. Или наоборот: долго-долго раскачиваются, а потом неожиданно врубают суровый хардкор.

Вот такие вещи действительно способны убить игру. Со всем остальным вполне можно мириться. В конце концов, некая абстрактная сложность — вовсе не то, на чем обязана держаться игра. Да, это инструмент, позволяющий сделать игру более интересной, но и только.

Кстати, вы заметили, что носиться с игроком как с писаной торбой и кидать его в самое пекло — просто принципиально разные подходы к построению геймплея. Они оба имеют право на существование, и не факт, что надо что-то усреднять и искать золотую середину. Возможно, как раз нужно использовать какой-то один способ, чтобы игра смотрелась гармонично.

Меня, если честно, куда больше пугают другие вещи. Например, отсутствие в довольно сложных для новичков играх вменяемого режима обучения. Недавно встретилась в метро со знакомым, рассказала ему, как иг-

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На *mail@igromania.ru* приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

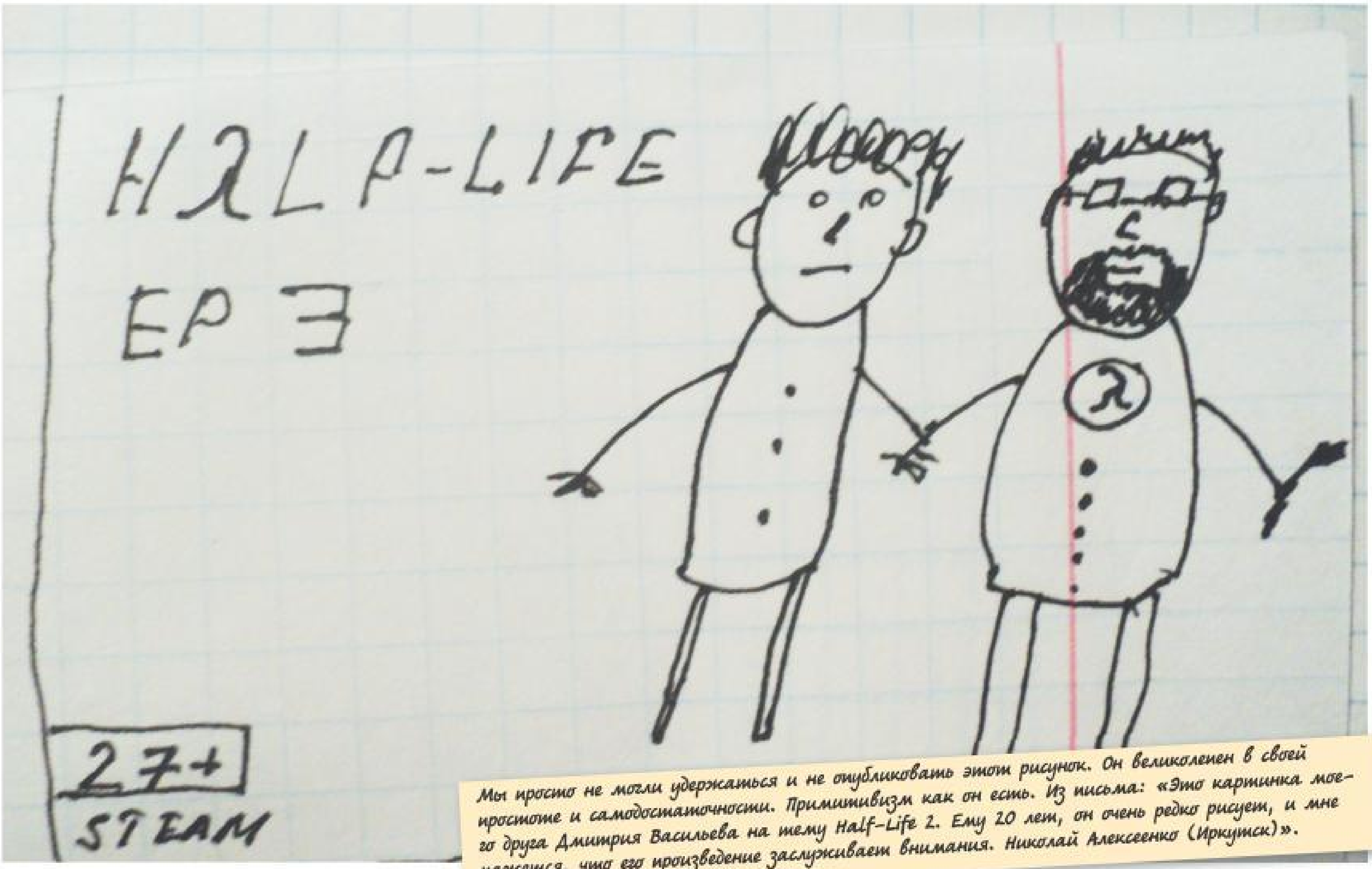
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



Мы просто не могли удержаться и не опубликовать этот рисунок. Он великолепен в своей простоте и самодостаточности. Примитивизм как он есть. Из письма: «Это картинка моего друга Дмитрия Васильева на тему Half-Life 2. Ему 20 лет, он очень редко рисует, и мне кажется, что его произведение заслуживает внимания. Николай Алексеенко (Иркутск)».

раю в Battlefield 3, какая отличная игра. Он посмотрел на меня, честно, как на идиотку. Сам он играет редко, но про BF3 слышал, специально купил ради мультиплеера. И знаете что? Через полчаса он игру с винчестера удалил и снова играть не собирается.

Я удивилась, начала расспрашивать. Оказалось, что он с сетевыми шутерами знаком только по Team Fortress 2. Там весь геймплей разжеван: есть нормальный туториал, где показывают, куда бежать, что делать, какой класс за что отвечает. А в BF3 ничего с самого начала не объясняют, куда бежать не показывают, о принципах прокачки не инструктируют. В этот момент я поняла, что действительно — для человека, незнакомого с жанром, разобраться в игре очень сложно. Вот и говорите потом, что в современных играх все слишком просто.

ПИСЬМО №1
ЗАСКОРУЗЛЫЕ ШУТЕРЫ

Старпом, ты, как поклонник жанра, как считаешь — шутеры совсем застряли на месте? Я вот никакой динамики не наблюдаю. Сплошные зомби и модернварфэры с бетлвилдами. Ну, окей, вот тот же «Бэттлфилд 3», разве это прогресс? Сплошное повторение старых идей. А появится ли что-то принципиально новое? — Skotovozka

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
целился и палил

Маленькая революция в жанре уже случилась в этом году, только заметили ее немногие. Называлась революция Bulletstorm: принципиально новый способ взаимодействия оружия, противников и окружения, чем не прорыв? В рамках закостенелого жанра — самый что ни на есть.

В ближайшее время чего-то принципиально нового, думаю, ждать не стоит. Точнее, так: если что-то и случится, то это что-то мгновенно перестанут называть шутером. Вот Portal — как бы шутер, только убивать никого не надо. Революция? Однозначно. Но жанровая ли? Большой вопрос.

Из совсем уж необычного за последнее время попадался разве что Warco — игра про военного корреспондента, который делает репортажи с фронтов. Стрелять там тоже не нужно, зато нужно много снимать, выбирая самые сочные ракурсы. Будущее игры, правда, туманное. Вроде бы идея забавная, но мало кто из игроков захочет поменять автомат на камеру, да и делается пока все на каком-то дилетантском уровне: есть мнение, что в игре, в которой нужно снимать кино, картинка должна быть поголливудски кинематографичной, а у Warco полигоны изо всех щелей, кривая анимация и копеечный бюджет. Но вопрос ведь про оригинальность был, а не про реализацию.

ПИСЬМО №2
ЗАКАЗ — ОН ПРЕД ИЛИ ПОСЛЕ?

Привет, «Игромания». Мы с другом долго ломали голову, зачем нужно предзаказывать игры? Ведь произойдет релиз, игра выйдет — и ее можно будет точно так же купить? Я вот совершенно не понимаю этого мероприятия, объясните. — Роман Tutchev

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
сгорала от нетерпения

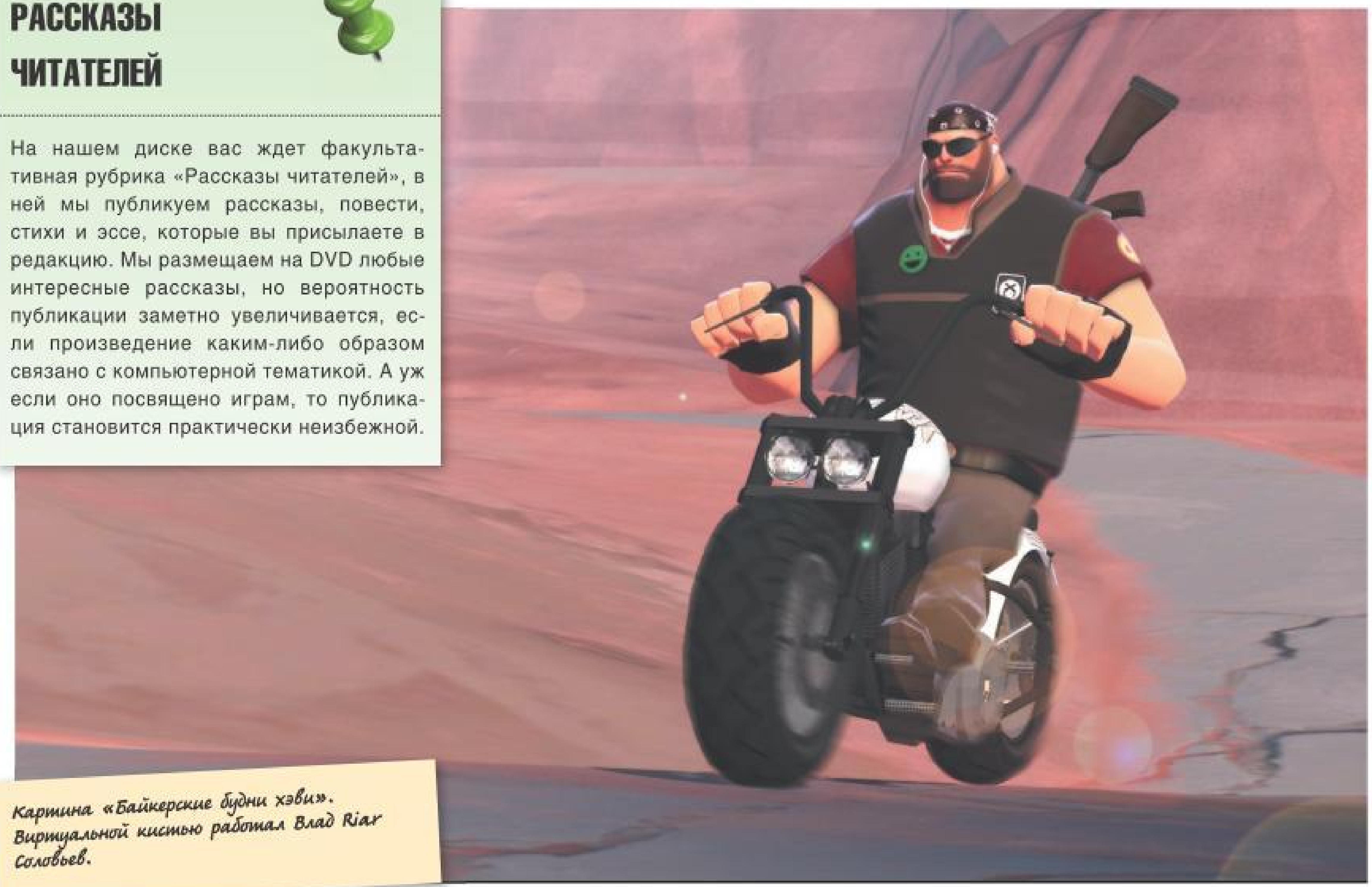
Предзаказ — это выраженное в явной форме намерение игрока приобрести конкретно эту игру у конкретно данного продавца, которым в большинстве случаев выступает издатель. Ох, о чем это я? Что за словарный слог... Если серьезно, то для нас, игроков, выгода очевидна. Вместе с предзаказом мы зачастую получаем различные приятные бонусы, за которые в другой ситуации пришлось бы платить отдельные деньги. И не важно, что эти плюшки далеко не всегда оказываются нужными. Бесплатно же!

Но, я так понимаю, вопрос был — в чем выгода для издателя? И вот тут ответов сразу несколько. Для начала, система предзаказа — отличный рекламный повод, чтобы раструбить о своем новом продукте на всех углах. Новостные сайты такие новости подхватывают и публикуют. А если речь о цифровых продажах, то и новости никакие не нужны, в том же Steam ссылка заранее появится. Это раз. Два — заранее можно оценить, какое число людей купит игру. В зависимости от жанра, популярности и еще ряда параметров к числу предзаказавших прибавляют еще определенный процент и получают тираж, который нужно напечатать.

В некоторых случаях (маленький издатель, бедный разработчик, все плохо) деньги, собранные на предзаказе, позволяют завершить разработку и напечатать диски с игрой. Или понять, что игру никто не ждет, покупать не собирается, и сплавить проект кому-нибудь, у кого есть деньги на доведение тайтла до ума и нормальную рекламную кампанию.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет факультативная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.



Картина «Байкерские будни хэви». Виртуальной кистью работал Влад Riar Соловьев.

Еще одна военная хитрость гласит, что во время предзаказов люди охотней раскошеливаются на различные подарочные и расширенные издания. Качество игры еще неизвестно, велика вероятность, что будет крутая, так почему бы за небольшую предоплату не взять сразу всяких вкусностей. А вот после релиза, если игра не оправдала надежд, на расширенное издание уже никто не клюнет.

Наконец, если предзаказы большие, то это само по себе отличный рекламный повод, о котором можно раструбить на всю интернет-округу: смотрите, сколько копий уже заказали, это значит, что мы делаем очень крутую игру. Логики, как вы понимаете, в этом маловато, — но многие клюют на приманку, не замечая нестыковки. Например, тоже делают предзаказ, дополнительно раздувая шумиху вокруг игры.

Ах да, чуть не забыла. Ранний предзаказ позволяет примерно определиться с «географией игры». В каких странах она популярней, в каких менее, где надо усилить рекламную кампанию, а где уже хватит.

И это только то, о чем мне известно. Если расспросить профессионального пиарщика, он, думаю, расскажет еще о десятке плюсов предзаказа.

ПИСЬМО №3
ДАЕШЬ ЗАПРЕТЫ!

Вы давно не писали про рейтинги, как считаете, когда в нашей стране они появятся? У меня сыну уже десять лет, дочь подрастает, а я до сих пор не уверен, что в магазине им не продадут слишком жестокую игру. Когда уже появится нормальная система контроля. На Украине, насколько знаю, ввели регламентирование в игровой сфере. Почему у нас до сих пор нет? Нужное ведь дело. — А. Тихомиров

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ставила печати во все возможные места

Безусловно, нужное. Вот только мне кажется, что в нашей стране регулировать подобные вещи надо не столько со стороны государства, сколько со стороны издателей. О том, как ловко у нас умудряются обходить некоторые законы, думаю, ни для кого не секрет. А вот если розница начнет сама регулировать процесс, то дело может наладиться. Хотя, я не сомневаюсь, что и соответствующие законы в ближайшее время будут приняты.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
хихикал в варежку

По статусу мне положено речь очень правильные вещи о том, что возрастные рейтинги крайне необходимы, что они полезны, что без них никуда и нам всем срочно надо что-то подобное придумать, принять в первом чтении и начать незамедлительно пользоваться. Но давайте наплюем на официоз и включим логику. Больше половины игр в нашей стране — это не лицензионные продажи, а пиратские болванки и веб-трекеры. Можно сколько угодно закрывать на это глаза, суть не изменится.

Так о каких возрастных рейтингах мы говорим, если почти все игроки берут игры из источников, не поддающихся никакому регулированию? Пираты рейтинги ставить не станут, на трекерах их тоже не напишут. Обсуждать возрастные рейтинги сейчас — примерно то же самое, что пытаться засеять невспаханное поле. Сил потратим порядочно, а урожая не будет.

Я сильно подозреваю, что и в странах, где рейтинговые системы существуют не первый день, они тоже далеко не так эффективны, как принято об этом говорить и думать. Потому что стоит взять какую-нибудь игру, запрещенную к продаже лицам, не достигшим совершеннолетия, зайти на какой-нибудь англоязычный форум по этой игре — и ты «неожиданно» для себя обнаружишь, что обсуждение ведется отнюдь не великовозрастными самцами, а как раз теми, кому эту игру не должны были продать. Откуда же они ее взяли?! Да что вы говорите? Кто бы мог подумать?

А вот что мы запросто получим с введением рейтингов, так это какие-нибудь хитрые системы налогообложения, которые, кто знает, могут начать душить издательский бизнес, который в нашей стране и без того чувствует себя не лучшим образом. Но это уже так, из разряда досужих домыслов.

Основной механизм регулирования, который может работать сейчас, — родительский контроль. Пятнадцати-семнадцатилетнего джигита, конечно, «урегулировать» сложно, а вот следить, чтобы восьми-десятилетние не качали из Сети что не нужно, и покупать им адекватные их возрасту игры — вполне по силам любому здравомыслящему родителю.

ПИСЬМО №4
ВНУТРЕННЯЯ КУХНЯ

Помнится, в одной из «Маний» была статья про то, как делается журнал. Вы не думали

ЧУДЕСА РАСКЛАДКИ

Привет, редакция! Недавно прочитал рубрику («Горячая линия: игры»), где написали про различные раскладки в играх (WASD, WQES, HJKU и т.п.). И это натолкнуло меня на мысль: ведь можно играть в раскладке SAQZ, положив руку параллельно клавиатуре, а большим пальцем нажимать на Ctrl, Shift, Caps Lock, Alt. Очень удобно (проверьте сами)». — Никита Перелыгин (Улан-Удэ).

над тем, чтобы повторить? Наверняка многое изменилось, уж люди точно поменялись, да и деталей в тогдашней статье явно не хватало. Сделайте еще раз что-то похожее. — Traum

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

готовила рецензии и омлет

А что, это неплохая идея! Я думаю, что в обозримом будущем, если только Старпом идею не забракует (а я сейчас вижу по его глазам, что не забракует), мы такой материал подготовим. Но вот прямо в следующем номере не ждите, надо подумать, о чем именно писать, потому что технологически изменений никаких особенно не происходило, а описывать то же самое еще раз не хочется. Может, про общение с авторами написать побольше? Или с издателями? Или о форс-мажорах перед сдачей? В общем, идеи уже есть, мы начали думать в этом направлении.

■■■

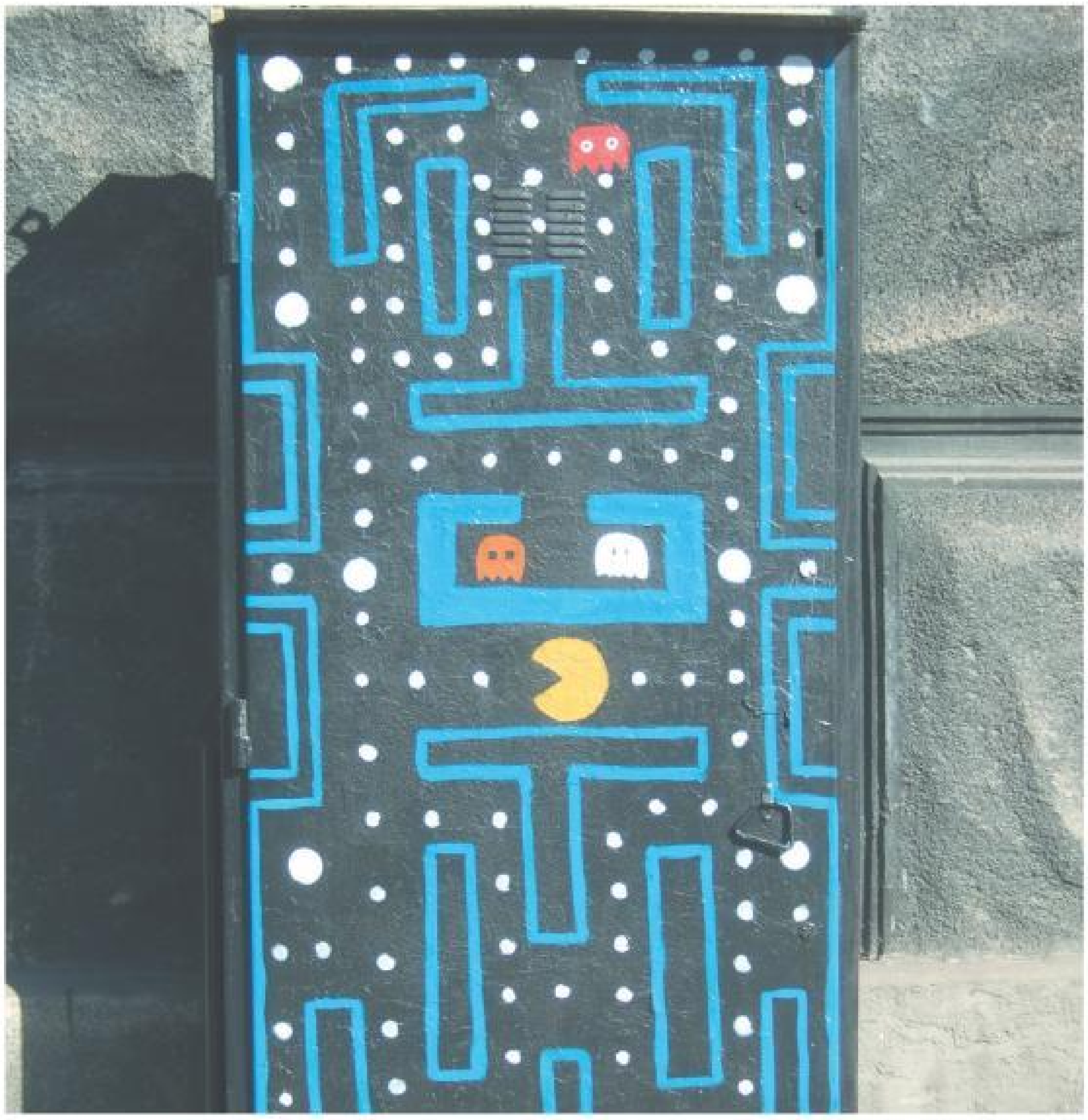
СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На этом наш ежемесячный балаган подходит к концу. Всех обнимаю, желаю счастья и удачи в тот месяц, что пройдет до следующего выпуска нашей постоянной рубрики. До встречи на страницах следующего номера.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Держите памперсы сухими, стирайте носки вовремя и не забывайте задавать нам интересные вопросы. Желательно еще, чтобы их не задавали до вас. Встретимся через месяц. Примерно в то же время и уж точно в том же месте. ■

«Уличный арт на тему Pac-Man и Space Invaders. Життя це гра (укр.): жизнь — это игра». Евгений В. (Днепропетровск, Украина).



ОТ «НАНО» ДО «ТЕХНО»

Разговор о жизни, о смерти и вообще

В сети «ВКонтакте» бродят слухи, что недавно где-то шла передача про будущее игр с Алексеем. Где ее можно посмотреть и стоит ли?

Передача действительно была. Предполагалось, что под мудрым руководством ведущего компания специалистов и доморощенный эксперт в лице меня будут говорить про игры, про новые технологии и про всякое — но не удаляясь от темы.

В результате соседями по студии оказались известные знатоки игр и технологий. Ирина Ортман — солистка группы «Тутси». Герман Стерлигов — бизнесмен, политик, отшельник... список его выходок и связанных с ним скандалов настолько обширен, что лучше сами почитайте. Неизвестный молодой психолог (не запомнил позывных), который, впрочем, произносил понятные слова и складывал их в осмысленные предложения. Сергей Савельев — профессор, доктор биологических наук, заведующий лабораторией развития нервной системы Института морфологии человека.

Гостей запускали партиями, по мере прибытия. Сначала обсуждение вели молодой психолог и Стерлигов. Я же стоял рядом с оператором и наблюдал за процессом. В какой-то момент дело коснулось религии, ведущий провел выпад в адрес Стерлигова, тот незамедлительно парировал — обозвал ведущего, схватил со стола массивный стакан с жидкостью едко-синего цвета и с размаху метнул его в противника. Промазал. Стакан, ударившись об пол, разлетелся вдребезги, его толстое донышко отлетело рикошетом и больно ударило меня пониже колена. Разъяренный Стерлигов выскочил из студии, а я понял, что наконец-то попал на настоящее телевидение. Сразу огляделся — не летит ли еще откуда стакан или что потяжелее.

Но военные действия закончились, началась собственно беседа. Ведущий задал много странных вопросов, несмотря на это Савельев умно и по делу на них отвечал. Я иногда поддакивал и даже пару раз прервал монолог ученого. Ортман сочно улыбалась в камеру.

По факту в эфир вошло далеко не все, что было сказано, да сказано было не все, о чем хотелось. Учитывая, что часть вопросов, заданных в эфире, регулярно проскакивают в «Почте», давайте разом их все и обсудим, а заодно привлечем к обсуждению нашего великого специалиста по всему на свете — Светлану.

ОТ ШЛЕМА ДО КИНЕКТА

Kinect — выглядит прорывом, но, во-первых, подобные системы были придуманы давно, во-вторых, серьезных игр с поддержкой технологии пока очень мало.

Как дальше будут развиваться компьютерные игры? Вот все эти кинекты, они вывели игры на какой-то новый уровень?

Есть государство — игры. И есть княжества — игры мобильные, социальные, большие, маленькие, онлайновые... перечислять можно долго. Новые манипуляторы совершили локальную революцию в одном из таких княжеств — казуальных играх на консолях — и немного дали жару в больших хардкорных играх. Но и только. Да, новые игры появились, с новой возможностью взаимодействовать с пространством. Но это ни разу не вытеснило игры классические. Динамика хорошо видна на примере Wii. Сначала был нешуточный ажиотаж, а потом все наигрались, и консоль у многих пылится на антресолях. Помахать руками/ногами перед экраном, безусловно, здорово, но играть так постоянно, по несколько часов подряд, сложно. Удобство мыши, клавиатуры и геймпада никто не отменял. И контроллеров, превосходящих их по удобству, пока не придумали. По крайней мере, в массовом производстве их нет.

Что касается развития, то прогнозы — дело неблагодарное. Онлайн, социализация. Уход от пиратства — предоставление сервиса, а не игры. Каких-то масштабных революций пока не ожидается, поводов думать о них нет. 3D — вот новый тренд. Но ничего принципиально нового оно не дало; игр, по настоящему использующих возможности третьего измерения, — единицы. Остальное — просто бутафория с вылезающими из экрана щупальцами. Щупальца вылезают, но ничего по большому счету в играх не изменилось.

NIA (Neural Impulse Actuator) — довольно простое устройство, но оно позволяет управлять компьютером силой мысли.

Шлем Epoc компании Emotiv различает более тридцати различных эмоциональных состояний.

По-вашему, скоро появится этот пресловутый виртуальный шлем, в котором можно будет играть непосредственно усилием мысли?

Как бы это помягче выразиться? Эра шлемов проходит, а для людей, не интересующихся вопросом, их до сих пор «не придумали». Классические шлемы — без «мысленного» управления, но с трехмерной картинкой и наушниками — начали выпускать больше десяти лет назад. В магазинах и сейчас можно их найти. Здо-

Star Wars Science Force Trainer — тренажер для настоящих джедаев. Силой мысли вы управляете шариком в трубе. Детская игрушка, но поражает даже взрослых: удивительно, но до сих пор мало кто знает, что управление мыслью давно стало реальностью.

ровенные такие хреновины, сродни мотоциклетным шлемам. Стоят — кучу денег. Фирм, выпускающих это великолепие, — немало. Но шлемы неудобны. Потому что большие, потому что в них потеешь, потому что потом они начинают плохо пахнуть, потому что натирают уши и потому что 3D уже есть без всяких шлемов, а с помощью легких очков или даже без них. Ну и еще раз повторюсь — дорого. Чтобы железка стала массовой, она должна стоить вменяемых денег и ее должны поддерживать большинство разработчиков игр. А когда железка стоит как автомобиль, то о массовости и о поддержке говорить бессмысленно.

Впрочем, шлемы, позволяющие управлять мыслью, тоже не вчера придумали. К слову, электроэнцефалографии скоро стукнет сто лет, а мы до сих пор удивляемся, как это возможно — что-то такое с мозга записывать? Принцип ЭЭГ давно взяли на вооружение создатели «железа». Схема простая — электроды, регистрирующие электрическую активность мозга, мозговой ритм. Импульсы преобразуются в сигнал. Некоторые шлемы работают грубо — различают только альфа- и бета-ритм. Но большинство более избирательны. В начале 1970-х американское Агентство перспективных оборонных разработок (DARPA — Defense Advanced Research Projects Agency) придумало управляемый мыслью истребитель. Не сделало из-за того, что компьютеры были очень большие и не помещались в самолет.

Сейчас подобные штуки делает, например, OCZ Tehnology (США , Калифорния). Устройство называется NIA (Neural Impulse Actuator). Там три «сухих» датчика. Плюс регистрируется движения глазных яблок и мимика (брови, уши, челюсти). Перед работой надо все это откалибровать, настроить, что называется, прикуриться. А дальше можно гонять курсор по экрану, определенным образом «напрягая» мозг, давить иконки или даже управлять персонажем в играх. Я этот девайс тестировал — поначалу поражает, конечно, но потом понимаешь, что это очень неудобно. Уже через полчаса игры начинает голова болеть. Но, что важно, стоит это устройство всего $160: начинали они в 2008 году с $300, но потом опустили ценник. Вот вам вполне доступный манипулятор, позволяющий управлять компьютером силой мысли. Покупайте, пользуйтесь.

Есть еще Index EEG. Работает по тому же принципу, но датчиков намного больше, как в настоящем энцефалографе, — 21. Позволяет набирать тексты силой мысли. Как следует потренировавшись, можно набирать слова со скоростью один символ в 0,8 секунды. Вообще, это очень медленно, руками быстрее. Да и стоит девайс запредельные 12 000 долларов.

Emotiv года три назад тоже разродилась «мозгошлемом» — называется Epoc. Белая дырчатая «шапочка» стоит около $300, датчиков побольше, чем в NIA. Различает около 30 эмоциональных состояний. Но удобней от этого не становится. Поприкалываться — да, можно, но на роль заменителя мыши и клавиатуры, увы, не тянет.

Собственно, что это мы все о шлемах да о шлемах. Это сложные серьезные устройства. Существуют ведь и игрушки с мозгоприводом.

Еще в 2003 году один шведский институт сделал игру Mindball. Там все очень просто — надо управлять шариком, регулируя свое состояние. По тем временам стоило это удовольствие каких-то заоблачных денег, поэтому его покупали только крупные компании для развлечения гостей.

Сейчас уже есть Mind Flex, сделанный «Маттел» (это компания, если что, сделала куклу Барби). По сути, это такой футбол силой мысли. Надо регулировать положение шарика (с помощью вентиляторов) и провести его через серию препятствий. Не менее интересен Star Wars Science Force Trainer. Эта игра компании Uncle Milton. Труба, в ней шарик, силой мысли можно регулировать его положение. Стоит $120, многие покупают для детей.

Сейчас уже даже китайцы начали делать свои дешевые неэкологичные игрушки на основе ЭЭГ-датчиков. Там все совсем просто, стоит от тысячи до двух, но управлять надо именно «силой мысли».

ВЗАИМНОЕ ОПЫЛЕНИЕ

Пример аугментации — наводим телефон на объект из реальной жизни и получаем по нему подробную справку.

Вот есть два основных направления: это максимальная виртуализация и — наоборот — инсталляция игр в реальную среду. Вам какой кажется наиболее реалистичным?

Что значит реалистичным? Есть аугментация, дополненная реальность, вот у нее может быть большое будущее, но далеко не только игровое. Скорее программно-утилитарное. Переводчики, гиды, выводящие информацию об объектах, как только вы навели на них камеру телефона или просто посмотрели через специальные очки. На iOS уже есть похожие программы, работают они пока криво, но работы ведутся, прогресс виден. Для игр аугментация неудобна тем, что надо что-то делать, двигаться. Проблема та же, что и с мувами/кинектами.

Знакомьтесь — потенциальный убийца консолей. Уже сейчас он смотрит на них как на вчерашний день.

Многие предрекали чуть ли не смерть таким большим сложным играм от телефонов и приставок. А как будет развиваться индустрия?

На приставках самые что ни на есть большие игры. И вот им-то как раз смерть и предрекают. Причем не предрекали, а именно предрекают сейчас. И именно сейчас это наиболее вероятно. Планшеты и телефоны становятся все мощнее. Возможно, следующее поколение больших консолей станет последним, возможно, нет. Но уже сейчас ясно, что создателям икс-боксов и плейстейшенов надо быстро чесаться и придумывать что-то, чем их устройства будут отличаться от планшетов будущего. Потом будет поздно.

Плюс есть Onlive и ему подобные сервисы — Gaikai от Дэвида Пэрри, OTOY. Все на удаленном сервере, пиратам шиш с маслом. Тот же Onlive пока работает только в США и поддерживает в районе 40 игр, но и интернет-каналы год от года становятся толще, через несколько лет вот такие сервисы вполне могут стать массовыми и сожрать консоли с потрохами.

Нас с детства приучали к мысли, что мы должны постоянно трудиться. В школе, в институте, на работе необходимо преодолевать себя и заниматься чем-то неинтересным. Но, может быть, наши учителя ошибались? И в будущем получение всех необходимых навыков и знаний превратится в интересную игру?

Многое в нашей жизни можно сделать игрой, но не все нужно. Но вот обучение, например, и можно, и нужно. Играя, человек обучается намного быстрее, более того, один из важнейших смыслов игры — именно обучение. Хорошие учителя это понимают и учат детей, играя с ними. Жаль, что хороших учителей мало.

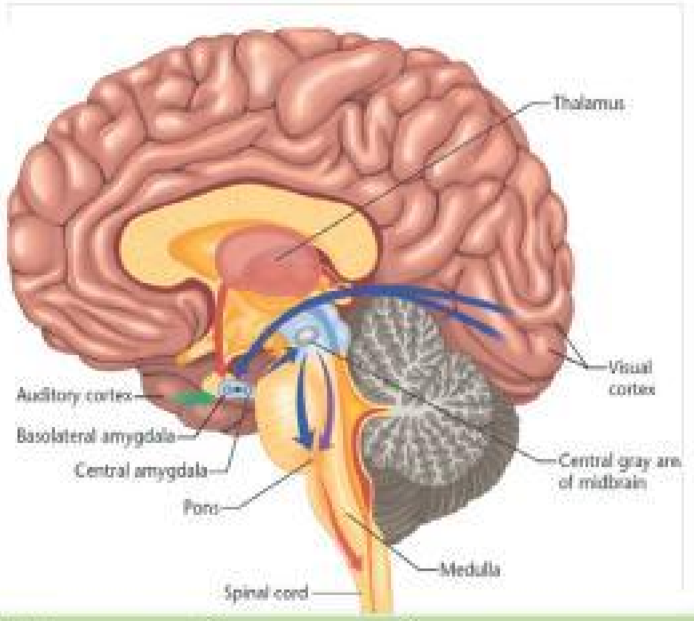
Подвижки, правда, есть. Простой пример — академия Салмана Хана (***khanacademy.org***). Сам Салман Хан — индиец, закончил Гарвард, жил в Бостоне, долго работал в сфере высокорисковых вложений. Однажды его двоюродная сестра, учившаяся тогда в седьмом классе одной из новоорлеанских школ,

попросила Салмана помочь ей по математике. Ехать к сестре было неудобно, поэтому Хан набросал простенький, но предельно понятный урок на компьютере и отослал его родственнице. Потом было еще несколько похожих уроков для других родственников и знакомых, а затем Хан решил сделать сайт с простыми, наглядными уроками из самых различных областей знаний. Сейчас на портале более трех тысяч роликов, многие из них Хан объединяет в так называемые «карты знаний» — ролики собираются в порядок, в котором их надо смотреть, чтобы разобраться в предмете.

Серьезные ученые напрыгивают на Хана, говорят, что он несерьезен, неакадемичен и много еще чего не. А простые люди в этот момент изучают физику, математику, биологию и другие предметы за чашечкой чая. В простой, по сути, игровой форме.

Помимо этого есть несколько стартапов, которые учат людей, например, географии по компьютерным играм. Да, видео это не заменит, но в документальных передачах нельзя самому пройтись, скажем, по Лувру или погулять по Каиру. В некоторых же играх это можно сделать — надо просто подобрать нужные игровые моменты в правильной последовательности.

ШКОЛА ЭТА, ШКОЛА ТА



Информация для мозга сродни наркотику: человек быстро привыкает получать и обрабатывать данные, поступающие от внешнего мира.

Представляете, в школе все будет в игровой форме, в институте, на работе — везде какой-то фан. Это мечта человечества или его кошмар, на ваш взгляд?

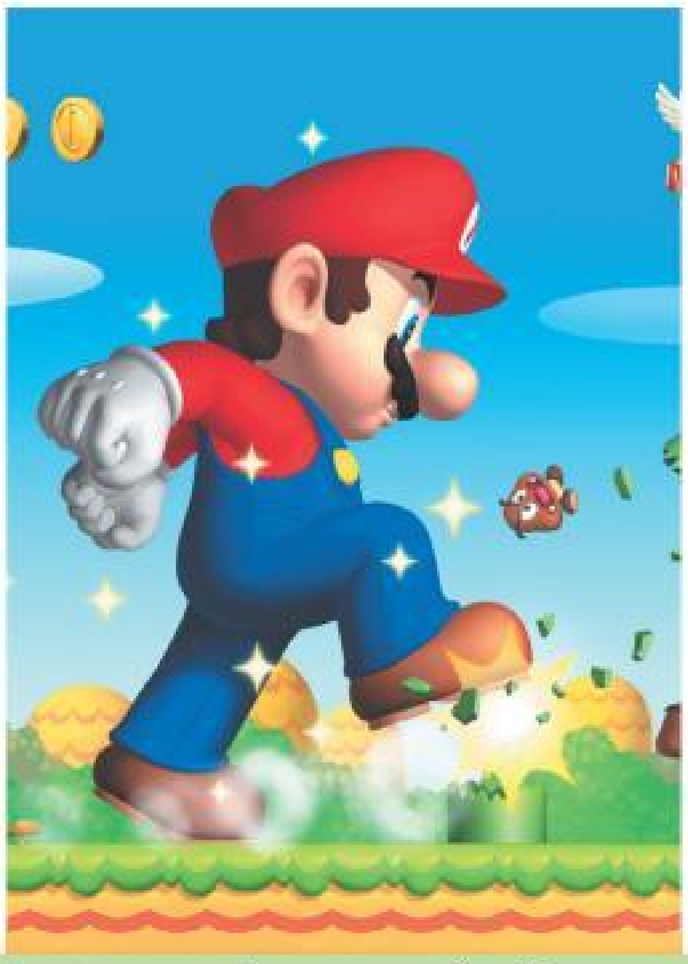
Игра воспринимается на контрасте с рутиной, если все станет подаваться в игровой форме, как мы ее понимаем сейчас, то настоящей игрой будет восприниматься уже какая-то иная форма. Иными словами: фан перестанет быть фаном, если все вокруг станет фаном.

Не забывайте еще, что игра отличается от остального тем, что ее мотив не в результатах, а в процессе самой игры. Мы учимся, получаем навыки, но мы делаем это для чего-то конкретного. Если конечной цели, ради чего мы играем и учимся, нет, то сама игра теряет свой основной смысл. Такой вот парадокс.

Может, человечеству лучше вернуться к спартанской строгости?

Спартанская строгость не исключает, а даже наоборот — увеличивает потребность человека в игровом процессе. Мозг любит получать информацию, для мозга информация — это своеобразный естественный наркотик. Информация, поданная в игровой форме, — наркотик вдвойне. Сознательно лишая себя потока информации, мы тормозим развитие мозга и становление себя как личности. А если понимать спартанство как ограничение игрового процесса и замену его на рутину, то это и вовсе опасно. Другое дело, что нельзя зацикливаться только на компьютерных играх.

НА НЕДЕЛЬКУ, ДО ВТОРОГО



Если зарплата большая, человек обычно бежит на работу, как Марио к принцессе, попутно собирая монетки. А вот если зарплата маленькая, то человек с радостью сокрушил бы все вокруг себя. Примерно как на картинке.

Один психолог остроумно пошутил, что в обычной жизни нам так не хватает вот этого эффекта, когда в игре при переходе с уровня на уровень из тела вырывается столп золотого света и звучат фанфары. Закончил утомительный отчет, сделал ремонт в квартире — получи медальку. Вам этого лично не хватает?

В игре мотивация куда менее важна, чем в реальной жизни. В жизни необходимость в ней стократ больше. Более того, если мотивации нет, то человек очень быстро перестает чем-то заниматься. Ремонт в квартире — сам по себе мотиватор, медалька за утомительный отчет — зарплата и так далее. Так что не беспокойтесь, медальки были, есть и будут всегда. А вообще надо делать себе медальки самому.

Будет ли и дальше увеличиваться количество свободного времени у человека и, соответственно, необходимость наполнять его чем-то интересным? Ждать ли нам того, что вся наша жизнь превратится в одну бесконечную онлайн-игру с бонусами и очками? Или, наоборот, мы научимся управлять собственными потребностями и сможем работать столько, сколько понадобится?

Большинство людей хотело бы ничего не делать, отдыхать всю жизнь. Но от отдыха тоже устаешь, и придется заполнять жизнь чем-то еще. Четкой грани между игрой и работой не существует, зато с развитием цивилизации и социума мы будем подходить к тому, что все больше людей будет работать на тех работах, которые они воспринимают как игру. И получать от этого все больше удовольствия.

Казалось бы, банальная вещь — выявить предрасположенность человека в детстве и позволить ему развить свои таланты, устроить его на работу, на которой он будет максимально эффективен. Но и это пока удается лишь изредка. Так что стремиться есть куда, а до блаженной утопии, когда все только и будут делать, что играть, еще ой как далеко. Думаю, мы с вами не доживем, — хотя кто знает.

Человек обычно думает, что если ему дать много свободного времени, то он будет много путешествовать, займется любимым делом, будет держать себя в форме. На деле же обычно превращается в нечто рыхлое, аморфное, лишь отдаленно напоминающее Homo sapiens.

Февраль 2012 February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
6	30	31	1	2	3	4	5
7	6	7	8	9	10	11	12
8	13	14	15	16	17	18	19
9	20	21	22	23	24	25	26
10	27	28	29	1	2	3	4

Издатель Namco Bandai **Разработчик** Bugbear Entertainment

Февраль 2012 February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
6	30	31	1	2	3	4	5
7	6	7	8	9	10	11	12
8	13	14	15	16	17	18	19
9	20	21	22	23	24	25	26
10	27	28	29	1	2	3	4

Издатель Atlus **Разработчик** Frozenbyte

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

27-дюймовый 3D-монитор с поддержкой технологии NVIDIA 3D Vision 2

Стереоскопическое изображение

Монитор ASUS VG278H поддерживает новейшие технологии NVIDIA 3D Vision и 3D LightBoost, призванные вдвое повысить общую яркость экрана в 3D-режиме, а также обеспечить улучшенную цветопередачу. Очки 3D Vision второго поколения отличаются от предыдущей модели увеличенным размером линз и эргономичной формой. Также доступна регулировка угла наклона встроенного в монитор инфракрасного передатчика 3D Vision, а для предотвращения воздействия помех других электронных устройств есть возможность выбора одного из трех режимов работы. Таким образом, монитор VG278H обеспечивает по-настоящему трехмерное изображение при воспроизведении соответствующих видеоматериалов из онлайн-источников, в фильмах формата Blu-ray и в компьютерных играх с поддержкой 3D Vision.

Высокое качество изображения

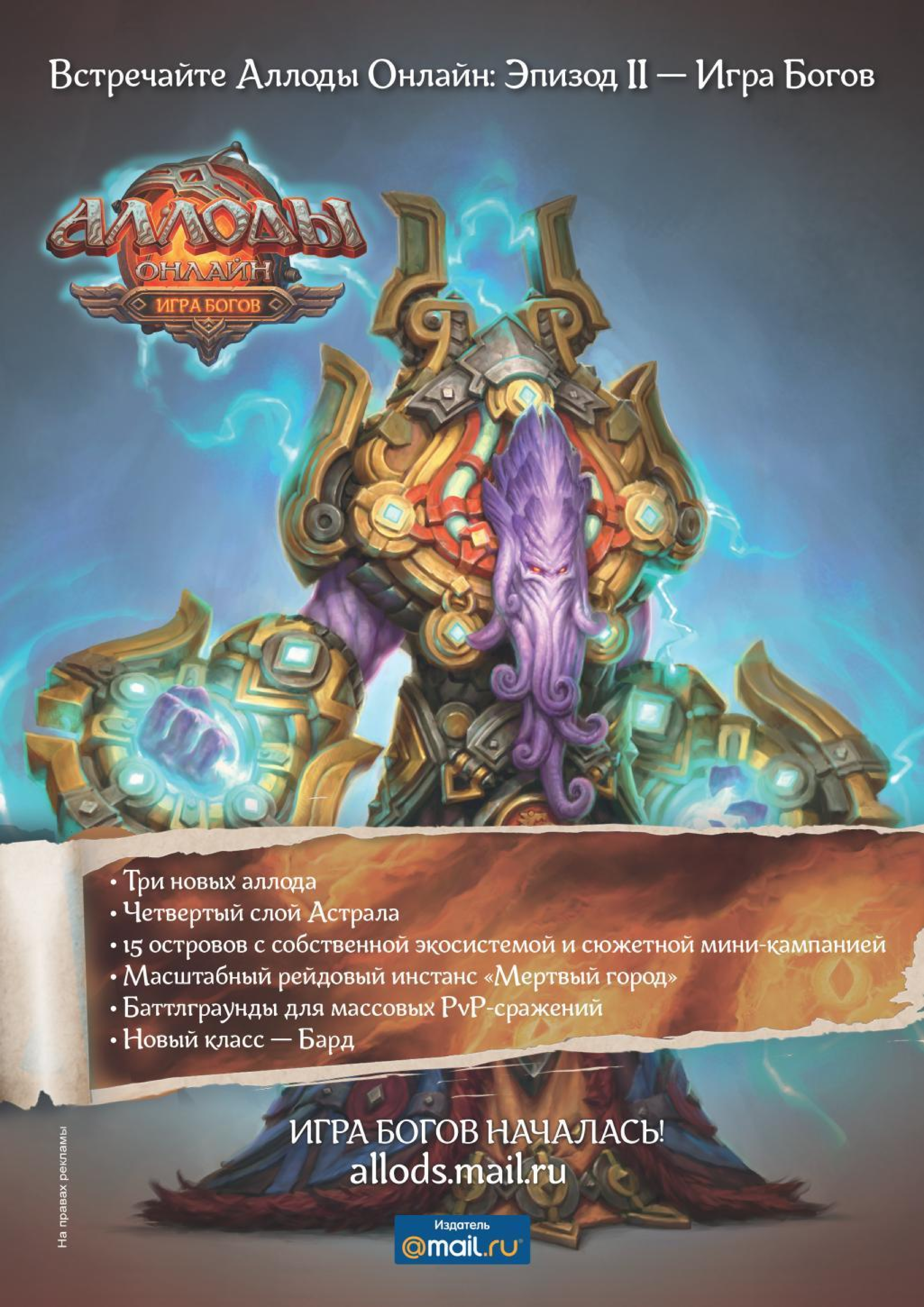
Высокое качество изображения монитора VG278H обеспечивает технология Trace-Free II, которая подразумевает удвоенную частоту обновления экрана (120 Гц) и малое время отклика (в среднем 2 мс при переключениях между полутонами).

Удобство использования

VG278H оснащается функциональной подставкой с возможностью регулировки высоты расположения экрана монитора, его наклона и поворота.

rocksteady

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. ©2011 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and 3D Vision are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Terms and conditions apply. DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All Rights Reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)


Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игра Богов
Аллоды Онлайн
Игра Богов
• Три новых аллода
• Четвертый слой Астрала
• 15 островов с собственной экосистемой и сюжетной мини-кампанией
• Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
• Баттлграунды для массовых PvP-сражений
• Новый класс — Бард
ИГРА БОГОВ НАЧАЛАСЬ!
allods.mail.ru
Издатель
@mail.ru
На правах рекламы